

PC Games

Wissen, was gespielt wird

www.pcgames.de

DVD

VOLLVERSION BLITZKRIEG 2

Mitreißendes Strategiespiel mit genialen Missionen und enormer taktischer Tiefe!

RED ORCHESTRA 60-TAGE-TRIAL

Spielen Sie den packenden Taktik-Shooter – volle zwei Monate Gratis-Action!

ALONE IN THE DARK

Nur auf dieser DVD: Rund 10 Minuten Exklusiv-Video

C&C 3: KANES RACHE

Wir spielten exklusiv das Add-on zu Tiberium Wars

15 SPIELE IM CHECK

Wie ehrlich sind System-Angaben der Hersteller?

UNIVERSE AT WAR

Das inoffizielle Empire at War 2: Originell, aber gut?

FAR CRY 2

EXKLUSIV *Riesig wie S.T.A.L.K.E.R., schön wie Crysis: Der heißeste Shooter des Jahres!* ab Seite 38

TOMB RAIDER UNDERWORLD

ENTHÜLLT *Sie werden staunen, was die neue Lara alles kann ...* ab Seite 80

BATTLEFIELD HEROES

WELTEXKLUSIV *PC Games spielte als Erstes den irren Mix aus Battlefield und WoW* ab Seite 56

Titelstory: Far Cry 2 | Vorschau: Battlefield: Heroes • Tomb Raider: Underworld • Test: Frontlines • Universe at War 03/2008

COMPUTEC

03/08 | € 5,30

4 191278 205306 03

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

16 usk

EDITORIAL



Lebenszeichen

Petra Fröhlich
Chefredakteurin

MONTAG | 17. Dezember 2007
Aus aller Welt trudeln Weihnachtsgrußkarten in der Redaktion ein. Bei einigen lohnt es sich, ganz genau hinzusehen: Auf der Karte von Remedy verbirgt sich ein winterlicher **Alan Wake**-Screenshot. Dennoch hält sich das Gerücht, dass das Action-Adventure nicht mehr in diesem Jahr erscheint.

MITTWOCH | 19. Dezember 2007
Jaaaaaaaaaa, er lebt noch: Kurz vor Weihnachten gibt es ein Lebenszeichen von **Duke Nukem Forever** – ein neuer Trailer soll zeigen, dass der Shooter immer noch entwickelt wird. Derweil sorgt eine pcgames.de-Meldung aus dem Jahr 2003 für Schmunzler – dort empfiehlt 3D-Realms-Boss George Broussard, noch mit der Anschaffung neuer Hardware für **Duke Nukem Forever** zu warten. Weise Entscheidung! Ein Update gibt's ab Seite 48.

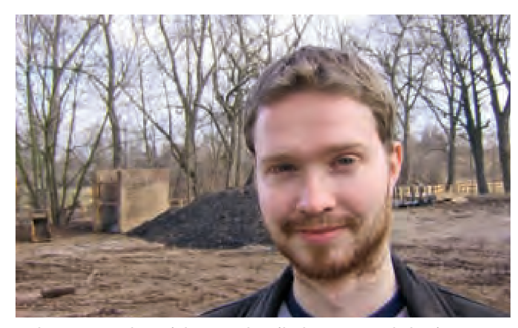
MONTAG | 24. Dezember 2007
Schöne Bescherung: An den Feiertagen gibt Ascaron bekannt, dass sich **Sacred 2** auf Ende 2008 verschiebt. Damit verdichten sich die Anzeichen, dass **Das Schwarze Auge 4: Drakensang** das Rollenspieljahr eröffnen darf. Derweil wächst die Anhängerschaft von **World of Warcraft** unaufhörlich: Nach aktuellen Zahlen, die PC Games vorliegen, buchen Woche für Woche zwischen 3.000 und 5.000 neue Spieler die Reise nach Azeroth. In diesem Jahr dürfte **World of Warcraft** die Marke von einer Million verkaufter Spiele knacken.

DONNERSTAG | 10. Januar 2008
Den (großen) Markt der Aufbau-Strategiespiele machen **Anno 1701** und **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** unter sich aus. Rund eine halbe Million Fans entschieden sich bislang für die beiden Bestseller. Während die **Anno**-Fraktion seit Monaten den **Fluch des Drachen** bekämpft, wird in wenigen Wochen per Add-on weitergesiedelt. Beide Serien gehören Ubisoft, insgesamt drei Entwicklerteams arbeiten an neuen Spielen. Wie es mit dem Genre weitergeht und was sich die Spieler erhoffen, erfahren Sie im Report ab Seite 20.

SONNTAG | 13. Januar 2008
Natürlich ist **Starcraft 2** DIE große Echtzeit-Strategiehoffnung der kommenden Monate. Aber beileibe nicht die einzige: Auf Seite 102 testen wir beispielsweise **Universe at War** aus dem Hause Petroglyph (**Star Wars: Empire at War**). Wie sich **Worldshift** in unserem knallharten Sneak-Peek-Lesertest schlägt, steht auf Seite 92.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Großen Nachholbedarf hatte PC-Games-Redakteur Felix Schütz: Während der Weihnachtsfeiertage hat er unter anderem **Crysis**, **Call of Duty 4: Modern Warfare** und **The Witcher** durchgespielt. Für diese Ausgabe wandelte der Adventure-Fan auf den Spuren von Jack Sparrow und machte die Meere des Online-Rollenspiels **Pirates of the Burning Sea** unsicher. Sein Logbuch lesen Sie ab Seite 110.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games World of Warcraft 02/08
Tausende warten bereits sehnsüchtig auf die druckfrische Ausgabe aus der PC-Games-WoW-Redaktion: Die 100 Seiten sind vollgepackt mit Insider-Infos, Guides und Karten. Extra im Heft: ein exklusives Riesenposter. Ab sofort im Handel oder gleich auf abo.pcgames.de abonnieren!



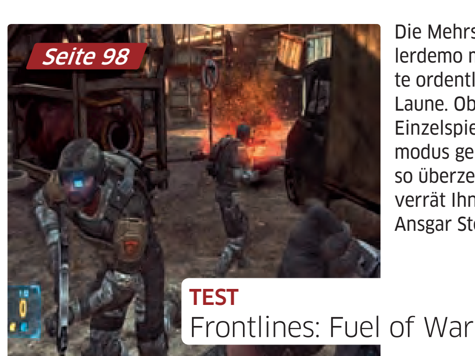
Windows Vista „Spielen unter Windows"
Von den Kollegen vom Offiziellen Windows Vista-Magazin kommt das erste Sonderheft des Jahres: Was bringt Direct-X10 wirklich? Wie holt man die letzten Reserven aus Vista? Welche Spiele profitieren am meisten von Vista? Jedem Heft liegt zudem eine Begleit-DVD bei.

INHALT 03/08

VORSCHAU
Far Cry 2

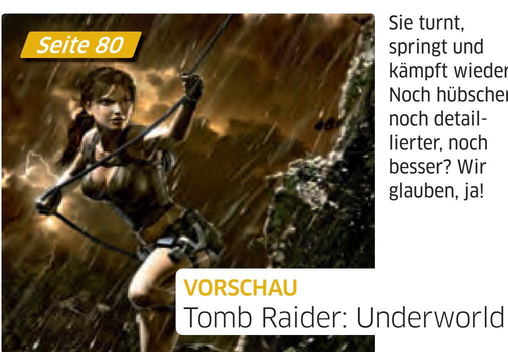


Der Produktname ist gleich, das Entwicklerteam neu und das Szenario afrikanisch. Was sich hinter **Far Cry 2** nun verbirgt, auf was Sie sich freuen dürfen, berichtet Robert Horn in seiner ausführlichen Vorschau zum kommenden Action-Kracher aus dem Hause Ubisoft.



TEST
Frontlines: Fuel of War

Die Mehrspielerdemo machte ordentlich Laune. Ob der Einzelspielermodus genauso überzeugt, verrät Ihnen Ansgar Steidle.



VORSCHAU
Tomb Raider: Underworld

Sie turnt, springt und kämpft wieder. Noch hübscher, noch detaillierter, noch besser? Wir glauben, ja!

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 7

VORSCHAU ab Seite 37

TEST ab Seite 97

HARDWARE ab Seite 133

STANDARDS ab Seite 154



intel
Centrino
Duo
Core™ 2 Duo
inside™



TOSHIBA

MAGAZIN

NEWS | REDAKTION INTERN | GEWINNSPIELE | REPORTS

TOP-THEMEN

REPORT:
DIE ZUKUNFT DER AUFBAU-STRATEGIE

Seite 20



STURM AM HIMMEL | Ubisoft vereint mit **Die Siedler** und **Anno** die zwei wichtigsten Aufbau-Strategiemarken unter seinem Dach. Was bedeutet das für die Entwicklung der Kultserien?

ESSAY:
DER STOFF, AUS DEM DIE SPIELE SIND

Seite 26



OLYMPISCHE SPIELE | Mythen prägten die ersten Geschichten. Christian Burtchen fragt sich, was das für PC-Spiele und ihre Erzählungen bisher und in Zukunft bedeutet.

MODS & MAPS

Seite 32



AUF IN DEN KAMPF! | Erneut liefern wir Ihnen eine Auswahl der besten Mods, darunter: heiße Wüstenschlachten in **Forgotten Hope 2**!

Christian Burtchen

„Think inside the Box"

Bestimmt fallen sie Ihnen beim Lesen auch immer wieder auf: Kästen. Ursprünglich gedacht, um für den Fließtext zu komplexe Sachverhalte auszulagern, haben die Boxen mittlerweile ein erstaunliches Eigenleben bekommen. Lang, schmal, dünn, breit, textlastig, bildlastig, wertend, beschreibend, nützlich, lustig .... Luft holen! Aber ahnen Sie, wie viel Redakteursschweiß (immer), -tränen (manchmal) und -blut (erfreulicherweise sehr selten) in die Entstehung fließt? Für unsere kreativen Ergüsse arrangieren wir mitten im Abgabestress zeitraubende Meetings. Dann sitzen alle Redakteure gespannt da und versuchen, sich darauf zu konzentrieren, dass sie natürlich nicht noch zwanzig Seiten schreiben müssen. Angesichts der nicht eben einfachen „Jetzt-seid-kreativ!"-Atmosphäre überrascht es uns immer wieder, was für schräge Ideen dabei herauskommen. Welcher Kasten hat Ihnen diese Ausgabe am Besten gefallen? Oder verfluchen Sie alles außerhalb des Fließtextes und wünschen sich „PC Games Bleiwüste"?

GEWINNSPIEL

WIR VERLOSEN IN KOOPERATION MIT DEEP SILVER DREI **PERRY RHODAN**-SPIELE SOWIE HOCHWERTIGE FANARTIKEL: ZWEI TASCHEN, EINE DAMENHANDTASCHE, DREI GÜRTEL UND DREI SCHLÜSSELANHÄNGER.

In welchem Jahr erschien das erste Perry Rhodan-Heft ?

A| 2001
B| 1961



Abbildung kann vom finalen Verpackungsmotiv abweichen

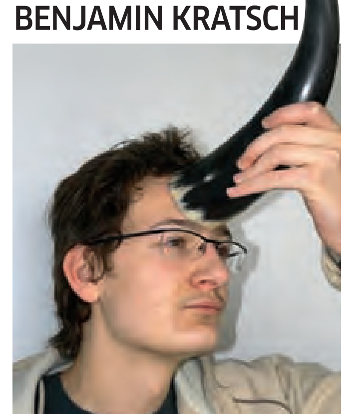


FÜR ECHTE FANS | Alle Artikel sind mit **Perry Rhodan**-Motiven verziert. Auch für unsere weiblichen Leser ist etwas dabei! Und falls ein Mann die rosa Tasche gewinnt: Die gibt auch ein super Geschenk für die Liebste ab.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage", im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Koch Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausgezahlt werden. **Teilnahmeschluss: 24. Februar 2008**

HORN DES MONATS*:
BENJAMIN KRATSCH



Mit bewundernswerter Ehrlichkeit lieferte sich PC-Games-Trainee Benjamin Kratsch diesmal selbst ans Messer. Während seiner Arbeit am Extended-Teil zu **Fußball Manager 08** verzückte er die Redaktion nämlich mit folgender Selbsterkenntnis: „Sein Stollenschuh bohrt sich in meinen Fuß. Ich knalle auf den Boden und möchte vor Schmerz schreiben." Recht so!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC GAMES LESER-CHARTS
EINZELSPIELER

1 Call of Duty 4: Modern Warfare
Activision — Erscheinungsjahr: 2007
Die Pflicht ruft? Seltsam. Als Notwendigkeit einer Handlung aus welchen Gründen auch immer verfügt sie nicht über ein Organ, um diese verbale Tätigkeit durchzuführen.

2 Crysis
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007
Crysis heißt, frei übersetzt, Heulsuse. „Cry" ist Englisch für „weinen", „sis" ist die Abkürzung von Sister und das heißt Schwester. Eine Schwester ist weiblich, Susen auch.

3 Bioshock
2K Games — Erscheinungsjahr: 2007
Biosho ist eine Bezeichnung aus dem fernöstlichen Sprachgebrauch Japans. Was sie bedeutet, ließ sich auch nicht ergoogeln. Ebenso unklar: Wer das CK angefügt hat.

4 The Witcher
Atari — Erscheinungsjahr: 2007
Ein Hexer nennt sich im Englischen Sorcerer. Eine Hexe trägt die Bezeichnung Witch. Hier soll das Personalpronomen Er auf eine männliche Hexe hindeuten: Witch-Er.

5 Anno 1701
Related Designs — Erscheinungsjahr: 2006
Anno ist ein Anagramm. Es steht für Nano. Die Jahreszahl dahinter soll aussagen, dass diese Technik schon vor 300 Jahren erfunden, aber unter Verschluss gehalten wurde.

6 Gothic 3
Jowood — Erscheinungsjahr: 2006
Offenbar hat es Verwechslungen gegeben, bei denen Käufer dachten, die 3 stehe für die Versionsnummer von **Gothic**. Auf Nachfrage hin: Man habe es für einwandfrei möglich gehalten.

7 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
THQ — Erscheinungsjahr: 2007
Die Bedeutung des Untertitels entpuppt sich als einfacher als geglaubt: Der Schatten von Tschernobyl wird schlicht als Stalker bezeichnet, weil er den Ort immer begleitet.

8 The Elder Scrolls 4: Oblivion
2K Games — Erscheinungsjahr: 2006
Hier ist nicht von einer alten Schriftrolle die Rede, sondern von einem Ältesten, der zu scrollen versucht – und das so lange, bis er in Vergessenheit (Oblivion) gerät.

9 Half-Life 2: Episode 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007
Die zweite Episode von Valves beliebtem Ratespiel: Was bedeutet **Half-Life 2**? Ganz einfach: Zwei Mal ein halbes Leben macht – na? Richtig: ein ganzes Leben!



VERBLÜFFEND | Die mittlerweile betagte **Source**-Engine bietet immer wieder neue Effekte, etwa die Cinematic Explosions.

10 Need for Speed Pro Street
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007
Die Auszeichnung für den Titel mit den meisten Doppel-E im Namen geht an **NEEd for SpEEd Pro StrEEt**. Es ist der Trostpreis dafür, dass es hier an letzter Stelle steht.

ALONE IN THE DARK

Es kommt im Mai 2008



In einem Interview deutete Patrick Leleu, Geschäftsführer von Atari, bereits an, dass sich **Alone in the Dark** verschieben würde. Eine Nachfrage ergab: Das verheißungsvolle Action-Adventure erscheint offiziell im Mai 2008. Diese Information kam zu spät für unsere Heft-DVD: In unserem rund 10 (!) Minuten langen Video-Special geben wir noch das Frühjahr 2008 als Termin an. ❑

Info: www.centraldark.com



DEATHSPANK: ORPHANS OF JUSTICE

Neues vom Monkey-Island-Schöpfer!

Nach jahrelanger Abwesenheit ist Ron Gilbert, der geistige Vater von Guybrush und LeChuck, endlich zurückgekehrt: **Deathspank** (frei übersetzt: „Todesklaps") heißt sein neues Spiel und soll ein Mischung aus klassischen Adventures und Rollenspielen der Sorte **Diablo** werden. Es erscheint in Episoden, ähnlich wie **Sam & Max**. Der Titel der ersten Folge: **Orphans of Justice**. Das verrückte Konzept machte Gilbert schwer zu schaffen: Vier Jahre lang suchte er nach einem geeigneten Publisher (auf seiner Website verarbeitet Gilbert seinen Frust darüber in herrlichen Comic-Videos). Erst das kanadische Studio Hothead Games, das er bereits für das **Penny Arcade Adventure** beriet, zeigte sich mutig genug. Die Konsequenz: Ein überglücklicher Gilbert zog nach Kanada – und arbeitet nun bei Hothead als Spieldesigner. Wie wunderbar! ❑

Info: www.hotheadgames.com

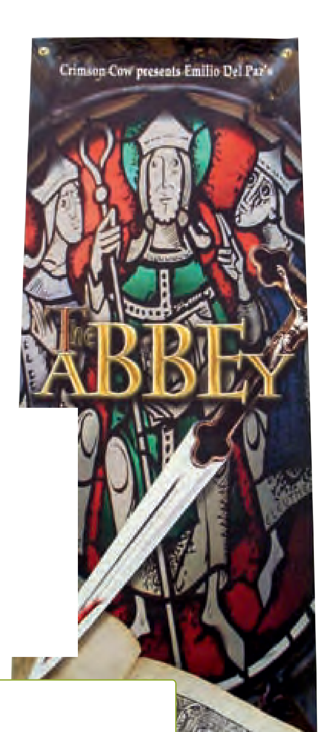
GEWINNSPIEL

Zusammen mit Crimson Cow verlosen wir ein seltenes Banner zu **The Abbey** (160x60 cm) sowie vier Boxen mit je drei Adventure-Hits. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:



Wo spielt The Abbey?

A | Im Weltall
B | Im Wilden Westen
C | In einer Abtei



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage", im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Atari Deutschland GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Teilnahmeschluss**: **24. Februar 2008**.

PROTOTYPE

Sierra überrascht mit brutalem Spektakel

Es beginnt, wie so oft, mit Unwissenheit: Ein New Yorker namens Alex erwacht morgens in seiner Wohnung ohne Erinnerungen an seine Identität. Glück im Unglück: Aufgrund genetischer Experimente besitzt Alex Superkräfte, um die ihn jeder Comic-Held beneiden würde: Er nimmt auf Wunsch die Gestalt anderer Personen an, mitsamt deren Erinnerungen. Fürs Grobe besitzt Alex ein Paar Krallenhände, fürs Feine hingegen spinnengleiche Kletterfähigkeiten.
Die hat er auch bitter nötig, denn auf den Straßen New Yorks wütet eine tödliche Seuche, während Monster die Stadt überrennen. Auf der Suche nach Antworten lässt Alex dann auch ziemlich die Sau raus: Bislang gezeigte Szenen zeigen deftig inszenierte Kämpfe, die das Spiel vermutlich als Erwachsenentitel einordnen. Obwohl mit einer Veröffentlichung nicht vor dem 3. Quartal 2008 zu rechnen ist, sieht **Prototype** schon jetzt unverschämt gut aus – bewegte Bilder gibt's auf pcgames.de! ❑

Info: www.prototypegame.com

1. FREIHEIT | Die Entwickler sprechen von einem „Open World Game". Soll heißen: Sie können machen, was Sie wollen.
2. AUSNAHMEZUSTAND | Der Kampf in New York tobt unerbittlich. **Prototype** wird sicher kein Spiel für Kinderhände.
3. ALTAIR ALS VORBILD? | Durch die frei begehbare Stadt wirkt **Prototype** fast wie eine moderne Version von **Assassin's Creed**. Ob es vielleicht sogar eher erscheint?

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

Der Plastik-Flattermann kommt!



DYNAMISCHES DUO | Sie kämpfen gegen Batmans klassische Erzfeinde wie den Joker oder Catwoman.

VOLLGAS | Das Batmobil kommt natürlich zum Einsatz! Schon **Lego Star Wars** bot Action-Einlagen.

Warner Bros. Interactive Entertainment veröffentlicht Ende 2008 **Lego Batman: The Videogame**. Der humorvolle Titel entsteht im Studio Traveler's Tales, das schon für das irre erfolgreiche **Lego Star Wars** verantwortlich war. Klasse: Der daraus bekannte, enorm witzige Koop-Modus fehlt auch in Lego Batman nicht! ❑

Info: http://batman.lego.com

IMPERIUM ROMANUM

Kampf den Barbaren!



Das am 21. Februar erscheinende Aufbau-Strategiespiel **Imperium Romanum** mit dem in unserer Vorschau gelobten innovativen Tablet-Aufgabensystem gedeiht prächtig. Neugierig? Dann dürfte Sie interessieren, dass seit unserem Artikel (PC Games Ausgabe 02/08) ein neues Video sowie brandneue Kampf-Screenshots erschienen sind. Der Trailer bringt Ihnen das Spielgeschehen und das tägliche Leben der römischen Siedler sowie ein spektakuläres Wagenrennen im Circus Maximus näher. Dazu gibt's Schlachtszenen der römischen Legionen gegen Barbaren, die mit Steinschleudern eine Stadt angreifen. ❑

Info: www.kalypsomedia.com/downloads/trailers/Imperium-Trailer-dt.rar

PC GAMES LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

1 Counter-Strike Source
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005
Man muss sich nur mal in **Counter-Strike Source** einloggen und die Server-Liste laden. Das dauert je nach Verbindung unüblich lange. Warum? Weil noch immer eine Armee spielt.

2 Call of Duty 4: Modern Warfare
Activision — Erscheinungsjahr: 2007
Es regnet Erfahrungspunkte – allein dadurch krallt sich **Modern Warfare** im Mehrspielermodus am Spieler fest. Wer hört schon auf, wenn's beim nächsten Rang neue Fähigkeiten gibt?

3 Battlefield 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005
Von all den **Battlefield**-Ablegern, die Electronic Arts herausgekippt hat, ist Teil 2 einer der beliebtesten – unsere Mehrspieler-Rangliste kann das bezeugen.

4 World of Warcraft
Activision Blizzard — Erscheinungsjahr: 2005
Eigentlich steht **World of Warcraft** außer Konkurrenz. Wenn alle **WoW**-Spieler bei PC Games für das Spiel wählten – unsere Server gingen wahrscheinlich mit Getöse unter.

5 Warcraft 3
Activision Blizzard — Erscheinungsjahr: 2002
Warcraft 3 hat vieles, das es zum Dauergast in professionellen Gamer-Turnieren qualifiziert. Entsprechend häufig ist es in dieser Liste vertreten.

6 Diablo 2
Activision Blizzard — Erscheinungsjahr: 2000
Huch! Wo kommt denn **Diablo 2** plötzlich her? Wie dem auch sei: Diesen Monat interessieren sich PC-Games-Leser wieder vermehrt für Blizzards einzig wahres Action-Rollenspiel.

7 Battlefield 2142
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2006
Das Schlachtfeld der Zukunft beschäftigt Spieler: Ähnlich wie in **Call of Duty 4: Modern Warfare** kümmert sich ein Erfahrungspunktesystem um die Dauermotivation.

8 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005
Der Mehrspielermodus dieses Klassikers hat etwas Magisches im Spielablauf – es ähnelt damit sehr dem Kult, den **Counter-Strike** seinerzeit erzeugte.

9 Unreal Tournament 3
Midway — Erscheinungsjahr: 2007
Hat **Unreal Tournament 2004 (dt.)** abgelöst: der Nachfolger des Mehrspieler-Shooters, dessen Geschichte bis ins Jahr 1999 zurückreicht.


ENGINE-WAHN | UT 3 läuft mit dem Grafikmotor der **Unreal**-Engine 3. Ein paar Zentimeter weiter rechts erfahren Sie Neues dazu.

10 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007
Unter allen **Command & Conquers** da draußen ist **Tiberium Wars** derjenige Teil, den PC-Games-Leser zur freundschaftlichen Kriegsführung untereinander am meisten hernehmen.



HIRED GUNS: JAGGED EDGE

Eingestellt? Von wegen!

Wir erinnern uns: Vor eineinhalb Jahren kursierten Gerüchte um die Einstellung des potenziellen **Jagged Alliance**-Nachfolgers **Hired Guns: Jagged Edge** (wer sich jetzt am Kopf kratzt: Auch die Namen **Jazz: Hired Guns** und **Jagged Alliance 3D** waren mal im Gespräch). Publisher Peter Games straft die Gerüchte Lügen – und kam kurzerhand mit einer spielbaren Version vorbei. Abgesehen von der modernen 3D-Engine beruft sich das Taktikspiel auf alte Stärken: Rundenbasierte Kämpfe, Söldner anheuern, Sektoren erobern, Waffen modifizieren und den bösen Herrscher stürzen. Das Spiel ist schon Ende Februar im Handel! ❑

Info: www.petergames.de





DRAGON AGE

Ein Lebenszeichen!

Es ist still geworden um das Rollenspiel **Dragon Age** von Bioware (**KotOR**). David Gaider, verantwortlicher Autor, begründet: Die Story verzweige sich so heftig, dass es lange dauere, sie richtig zusammenzuführen. Auch „harte Fakten" bringt er zur Sprache: So sollen Zwergencharaktere an Arenakämpfen teilnehmen – anderen Klassen ist das gemäß Regelwerk verboten. Interessiert an weiteren O-Tönen? Besuchen Sie unten genannte Fanseite. ❑

Info: www.sorcerers.net/index_dragon_age_forum_highlights.php

MARK REIN

Über die Unreal-Engine 3

Mark Rein, Vizepräsident von Epic Games, äußert sich im Internet zu den Spielen, die auf der unter seiner Fuchtel programmierten **Unreal**-Engine 3 entstehen. Ob er den Überblick über alle Lizenzen habe? „Absolut. Man muss bloß **Bioshock**, **Mass Effect** und **Strangehold** (dt.) ansehen, um sich von unserem guten Support zu überzeugen." Übrigens hat das Studio Red Mile Entertainment ein Spiel auf Basis von Frank Millers **Sin City** in der Entwicklung. Die Engine? Raten Sie. ❑

Info: www.epicgames.com



„Wir als Lizenzgeber sprechen offen mit den Entwicklern."

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Erscheinungsjahr
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Erscheinungsjahr: 2007
2	Crysis	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
3	Fußball Manager 08	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
4	Need for Speed Pro Street	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
5	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	Ubisoft	Erscheinungsjahr: 2007
6	The Witcher	Atari	Erscheinungsjahr: 2007
7	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
8	Die Sims 2: Deluxe Edition	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2004
9	Hellgate: London	Midway	Erscheinungsjahr: 2007
10	World of Warcraft: Battlechest (WoW+Add-on)	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007

[Quelle:]



DEMIGOD

Chris Taylor enthüllt neues Strategie-Spektakel

Gas Powered Games (**Supreme Commander**) legt den Schwerpunkt von **Demigod** auf den Mehrspielermodus. Irgendwo zwischen Science-Fiction und Fantasy kämpfen Sie um den Aufstieg zu einem waschechten Gott. Zwei Charaktertypen stehen zur Wahl: Als Assassine ähnelt **Demigod** einem Action-Rollenspiel. Die Klasse des Generals hingegen verbreitet ein Spielgefühl epischer Echtzeit-Strategie. Sein visuell aufregendes Werk vertreibt Gas Powered Games diesmal sogar selbst. ❑

Info: www.gaspowered.com/demigod/



▲ **KLARE LINIE** | **Demigod** konzentriert sich auf epische Mehrspielerschlachten – die Kampagne dient nur der Übung.

▼ **GÖTTLICH** | Ihr Avatar steigt mit der Zeit im Level auf und schaltet neue, mächtigere Gegenstände frei.





HINGUCKER | Die ersten Bilder zeigen eine aufregend gute Grafik. Warum nicht auch so bei **Space Siege**, liebe Entwickler?

FUTURISTISCH | Schwarzer Humor und frisches Rätseldesign sollen das Adventure aus der Masse hervorheben.

BIG APPLE | 30 stimmungsvolle Orte erwarten Fans klassischer Adventures.

GOIN' DOWNTOWN

Abenteuer im New York der Zukunft

Das Jahr 2072: Der New Yorker Polizist Jake findet eine bewusstlose Frau – die kurz darauf tot ist. Was folgt, ist ein Science-Fiction-Abenteuer, das nicht nur grafisch beeindruckend, sondern auch innovativ sein soll: Dank einer virtuell simulierten Realität ermittelt man sogar in der Vergangenheit. Das von Silver Style (**Everlight**) entwickelte Adventure erscheint im ersten Quartal 2008. ❑

Info: www.the-games-company.com

DETAILS | Normal Mapping und Cel Shading sorgen für einen tollen Grafikstil.



DUNKEL WAR'S ... | Die Geschichte rund um Jake wird im Stil des Film Noir erzählt. Ziemlich düster also.

PC-GAMES-RANKING

Fünf Sätze, die folgende Star-Designer niemals sagen werden. Nie.

5. John Carmack | „Spielen und lernen – dass beides zusammen gehört, lag uns schon immer sehr am Herzen."

4. Bill Roper | „Ohne eine spannend erzählte Story hätte Hellgate: London die Käufer enttäuscht."

3. Chris Taylor | „**Space Siege** legte, retrospektiv, einen technologischen Meilenstein."

2. Richard Garriott | „Unser altes Tabula-Rasa-Konzept hat mir besser gefallen..."

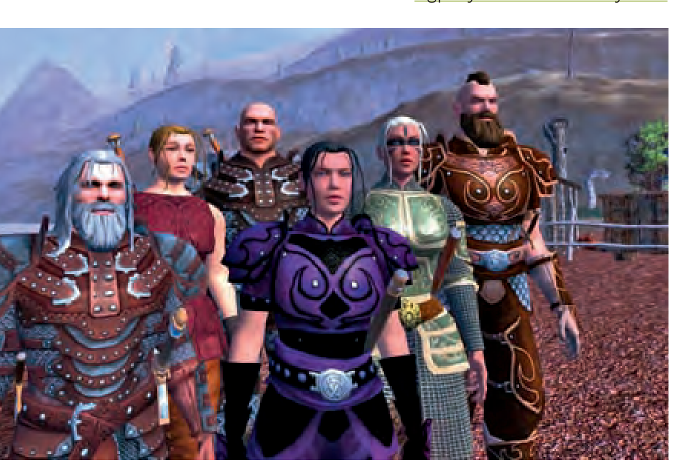
1. Peter Molyneux | „Na? Hab ich zuviel versprochen?"

VANGUARD, SIGIL GAMES

Ex-Mitarbeiter treten nach

Seit **Vanguard** erschienen ist, waschen Ex-Sigil-Mitarbeiter schmutzige Wäsche. Den jüngsten Rufmord begeht Vince Napoli, schreibend unter dem Namen Teclisen im Forum der Gilden-Website Fires of Heaven: fohguild.org. In seiner Nachricht mit der Nummer 945201 behauptet er, **Vanguard** sei von Newbies programmiert worden, Designern, die keine Erfahrung mitgebracht hätten. Der ehemalige Sigil-Geschäftsführer Brad Mcquaid kriegt das schmierigste Fett weg. Napoli bezichtigt ihn als opioidabhängig; statt Führungsstärke zu zeigen, sei er ständig auf der Suche nach morphinhaltigen Analgetika gewesen. Manchmal habe er sie sogar von fremden Schreibtischen geklaut. ❏

Info: vgplayers.station.sony.com



„Was Direct-X-10 anbelangt, so kratzen wir erst an der Oberfläche."

CRYSIS

Yerli spricht übers Danach

Cevat Yerli von Crytek plaudert in einem Interview mit dem Online-Spielemagazin IGN über **Crysis**. Darin nimmt er auch Bezug auf die Kritik, dass der Ego-Shooter auf keinem Spielerechner in den höchsten Detaileinstellungen flüssig laufe. Laut Yerli habe es ein Missverständnis gegeben: So sei die mit „hoch" bezeichnete Detailstufe der Hardware der nächsten Generation vorbehalten gewesen und hätte besser den Namen „ultra" verdient. „Mittel" hingegen entspreche der Standard-Einstellung, gedacht für die überwältigende Mehrheit des Publikums. Auch beim Ende, das als zu offen kritisiert wurde, läge ein Verständnisproblem vor: Man hätte, so Yerli, klarer kommunizieren sollen, dass **Crysis** den Auftakt einer Trilogie darstelle. ❏

Info: uk.pc.ign.com/articles/843/843858p1.html

(Foto: CDU, Montage: PC Games)

JUGENDSCHUTZGESETZ

„Gezielt verschärft“

Die Pressemitteilung zum Jugendschutzgesetz verkündet: „Gesetzesänderung bringt besseren Schutz.“ Das meinen die Propheten Ursula von der Leyen (Bundesfamilienministerin) und Armin Laschet (Familienminister in Nordrhein-Westfalen). Beide wollen Deutschlands Jugend vor brutalen Computerspielen bewahren. Sie brüten seit Februar 2007 darüber, wie sie ihre Mission umsetzen. Jetzt folgt Konkretes:
Ihr Gesetzesentwurf soll zum einen größere Mindestmaße des USK-Stickers auf Spielepackungen vorschreiben. Und zum anderen die Kritierien aufweichen, die eine Indizierung von Spielen durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ermöglicht.
Im Entwurf steht, dass „Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird“ in die Liste jugendgefährdender Medien gehören.
Das sind lange und komplizierte Beschreibungen für die Aussage: Es könnte häufiger Indizierungen geben, sollte das Kabinett besagten Gesetzesentwurf diesen Herbst abnicken. Denn der BPjM wird durch obiges Zitat mehr Handlungsspielraum beigemessen. ❑

Info: www.bmfsfj.de

STIMMEN AUS DEM FORUM VON PCGAMES.DE

PC-Games-Leser über den Gesetzesentwurf

DarthSimon | „Wir sind doch schon Europas führendes Land in Sachen Medienschutz! Wenn die so weitermachen, dürfen wir Erwachsene auch bald nichts mehr spielen.“

NuBeOrNotNuBeAW | „Finde die gemachten Vorschläge eigentlich gut, ist nur eben die Frage, wie kontrolliert wird und wie die direkten und indirekten Folgen sind.“

HeavyflameAW | „So wie ich das lese, hat das keine Auswirkungen auf die erwachsenen Spieler, und die Änderungen sind auch nicht wirklich radikal. Also für mich wird sich nicht viel ändern, außer dass das USK-Symbol jetzt grösser ist. War doch schmerzlos oder?“

satchmoAW | „Nach Erfurt, wurde gesagt, dass es mehr Schulpsychologen braucht, mehr Vertrauenslehrer, ein aufmerksames Jugendamt, mehr Medienaufklärung!“ (...) „Bis auf die sehr kostengünstigen Gesetzesverschärfungen zu den Themen Killerspiele und Waffenbesitzrecht gab es bis heute quasi nichts!“

DarkProjekt4EverAW | „Das Gesetz hat für mich nur eine Alibifunktion, damit jeder Bürger mit geballtem Halbwissen sieht, dass die Politik Probleme angeht.“

SCHWERTER DES KÖNIGS

Neuer Boll-Film gigantisch gefloppt

Ein so schlechtes Ergebnis wünscht man nicht mal Uwe Boll: Seine 70-Millionen-Dollar-Produktion **Schwerter des Königs** spielte bislang nur 3 Millionen wieder ein! Der deutsche Regisseur (**Bloodrayne**) zieht Konsequenzen: „In Zukunft werde ich mich mehr auf kleine Filme wie **Postal** oder **Tunnel Rats** konzentrieren. Diese Filme repräsentieren meine wahre Leidenschaft und sie können auch mit kleineren Budgets realisiert werden." Immerhin: Auf „Fans" wartet noch der **Far Cry**-Film mit Til Schweiger ... ❑

Info: www.widescreen.de



(Quelle: 20th Century Fox)

LEISURE SUIT LARRY BOX OFFICE BUST

Der Kult-Macho baggert wieder

Mütter, sperrt eure Töchter ein! Der chronisch erfolglose Schwerenöter ist wieder unterwegs, diesmal im Filmstudio des Onkels Larry Lafer. Publisher Vivendi bezeichnet das 3D-Adventure als „Hollywood-Satire in einer frei erkundbaren Welt." Fest eingeplant sind Jump&Run-Einlagen und „heiße Rennen" – hoffentlich verkommt das Spiel deswegen nicht zur Minigames-Sammlung! Entwickelt wird es von Team 17 (Worms-Reihe) – der **Larry**-Erfinder Al Lowe ist nicht beteiligt. ❑

Info: www.sierra.com


BESCHWINGT | Bunter Comic-Stil, schlüpfriger Humor – zwei typische Markenzeichen der **Larry**-Reihe.

SPIELE UND TERMINE 03/08

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten.)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	**GENRE**	**PUBLISHER**	**RELEASE**	**PREVIEW**	**BILDER**	**VIDEO**	**VORSCHAU**
A Vampyre Story	Adventure	Crimson Cow	2. Quartal 2008	06/07	●	–	●
Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Eidos	29. März 2008	03/06, 02/08	●	●	●
Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	Flashpoint	2008	04/07	●	–	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari	März 2008	11/06, 02/08	●	●	●
Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2008	01/07, 10/07	●	–	●
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal 2008	03/08	–	–	–
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	03/08	●	–	●
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	2008	06/06, 10/06, 02/08	●	●	–
Codename: Panzers - Cold War	Strategiespiel	10tacle	März 2008	12/07	●	–	–
Command & Conquer 3: Kanes Rache	Strategiespiel	Electronic Arts	1. Quartal 2008	03/08	●	–	–
Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Dtp	2. Quartal 2008	06/06, 08/07, 01/08	●	●	●
Elveon	Action-Adventure	10tacle	2008	10/05, 06/07	●	●	●
Fable 2	Rollenspiel	Microsoft	4. Quartal 2008	-	●	–	–
Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft	3. Quartal 2008	10/07, 03/08	●	●	●
Ghostbusters	Action-Adventure	Vivendi	Herbst 2008	02/08	●	–	–
Goin' Downtown	Adventure	The Games Company	März 2008	-	●	–	–
Gothic 4: Genesis	Rollenspiel	Jowood	2008	-	–	●	–
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	2008	-	●	●	–
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07	–	–	–
Haze	Ego-Shooter	Ubisoft	2008	08/07	●	–	●
Imperium Romanum	Strategiespiel	Kalypso	21. Februar 2008	02/08	●	–	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2008	12/07	●	–	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2008	11/07	●	●	–
Mercenaries 2	Action-Adventure	Electronic Arts	1. Quartal 2008	10/07, 02/08	●	●	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	4. Quartal 2008	12/07	●	●	–
Projekt RPB (Arbeitstitel)	Rollenspiel	Deep Silver	Nicht bekannt	-	–	●	–
Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2008	-	●	–	–
Sacred 2	Action-Rollenspiel	Take 2	September 2008	01/07	●	●	●
Splinter Cell Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2008	08/07	●	–	●
Spore	Strategiespiel	Electronic Arts	2008	10/07	●	–	●
Starcraft 2	Strategiespiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	08/07, 07/07	●	●	–
Tiberium	Ego-Shooter	Electronic Arts	2008	02/08	–	–	–
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	Nicht bekannt	09/07	●	●	●
Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Codemasters	Januar 2008	05/07	●	–	●
Turok	Ego-Shooter	Buena Vista	Februar 2008	04/07, 02/08	●	–	–
War Leaders: Clash of Nations	Strategiespiel	The Games Company	März 2008	03/08	●	–	●
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	1. Quartal 2008	11/07, 09/07	●	●	●
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Vivendi	2008	10/07	●	–	●

GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS

Sid Meier ausgezeichnet

Höchste Ehrungen bei den Game Developers Choice Awards, die im Rahmen der Game Developers Conference (18. bis 22. Februar) in San Francisco verliehen werden: Entwicklerlegende Sid Meier erhält den Preis für sein Lebenswerk. Damit stellen die Veranstalter heraus, dass Meier seit 25 Jahren mit seinen spaßigen und zugleich tiefgründigen Spielen ein weites Publikum anspreche, so Jamil Moledina, Geschäftsführer der Game Developers Conference. Sid Meier machte sich vor allem mit Titeln wie Pirates! und Sid Meier's Civilization einen Namen. Wir gratulieren! ❑

Info: www.gamechoiceawards.com



GEWINNSPIEL

Zusammen mit FIP Publishing GmbH verlosen wir 1x ein exklusives Speedball-Trikot, 10x ein Longsleeve-Shirt, 5x Speedball 2 – Tournament (PC-Game), 3x ein Speed-Link-Gamepad, 1x ein Speed-Link-Headset, 1x Kool Savas „Tot oder lebendig" (Audio-CD), 1x ein New-Era-Basecap und 3x eine Kapuzenjacke. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Zu welchem Spiel hat FIP Publishing kürzlich ein Remake veröffentlicht?

A | Half-Life 2

B | Speedball 2

C | Doom 3

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage", im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der FIP Publishing GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Teilnahmeschluss: 24. Februar 2008.**

FIP PUBLISHING







Der Strategie-Hit Codename: Panzers™ ist zurück!

Der Zweite Weltkrieg ist Geschichte und der Kalte Krieg hat gerade erst begonnen!


Rollercoaster Tycoon 3


Die Siedler 5


Anno 1701


Die Siedler 6


Sim City Societies

Die Zukunft der Aufbau-Strategie

Von: Christian Burtchen

Krisenstimmung: Aufbau-Strategie und Wirtschafts-simulationen blicken einer ungewissen Zukunft entgegen.

Konstruktivität ist eigentlich sehr in Mode. Wir sollen uns konstruktiv verhalten, konstruktiv kritisieren („Du kannst nicht dreimal ‚konstruktiv' im Einstieg deines Artikels verwenden."), konstruktiv diskutieren („Heul doch!"), insgesamt konstruktiv tätig sein. Wir sind auch gern konstruktiv beim Spielen – das ergibt Sinn, weil Häuslebauen in der Natur des Menschen liegt. Auch spielerisch – um diesem Konstrukt von Einleitung ein Ende zu setzen – ist das Aufbauen seit jeher Bestandteil menschlicher Natur.

Wir staunen in unserer Kindheit nicht nur Bauklötze, wir packen sie neben- und aufeinander. Am Strand lassen wir die Wellen gegen unsere Sandburgen branden. Die wenigen Menschen, die in ihrer Kindheit bereits Kühe in einer anderen Farbe als Lila gesehen haben, errichten sich vielleicht gar ein Baumhaus.

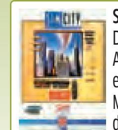
Natürlich bleibt dieser menschliche Drang zum Bauen, Schaffen, Errichten nicht den digitalen Spielgeräten fern, welche die logische Fortsetzung der Bauklötze im Kinderzimmer darstellen. Gegenwärtig schwebt über der aufbauspielenden Zunft aber ein großes Fragezeichen wie das vielzitierte Schwert eines gewissen Damokles. Anno 1701 und Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs segeln und siedeln sicher im deutschsprachigen Raum. Auch wenn die derzeit rund 300.000 abgesetzten Exemplare von Anno 1701 und die vielen Auszeichnungen für Die Siedler 6 beim Deutschen Entwicklerpreis nicht darüber hinwegtäuschen, dass der ganz große Glanz eines Rekorde brechenden Anno 1602 oder Die Siedler 3 zurückliegt. International sieht es für Königin und Königreich ebenso schlecht aus wie für Caesar 4 oder Sim City Societies.

Der geübte Lateiner holt also sein „Quo vadis?"-Kärtchen heraus, um nach der unsicheren Zukunft zu fragen. Wie geht es weiter mit dem Genre der Aufbau-Strategie? Geht es überhaupt weiter? Klare Antwort: Ja. Ubisoft, nach dem Kauf von Sunflowers (2006) und Bluebyte (2002) Rechteinhaber von Anno und Die Siedler, will die Erfolgsmarken nicht aufgeben. Denn eine Drittelmillion Exemplare sind immer noch ein herausragendes Ergebnis in bester Nachbarschaft etwa zu Command & Conquer 3 Tiberium Wars. Auch Electronic Arts nimmt die in Presse und Internet-

ES WAR EINMAL

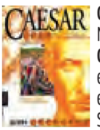
Mit Sim City trat Will Wright den Trend der Aufbau-Spiele am PC los und inspirierte viele Entwickler. Wir lassen knapp 20 Jahre digitalen Städtebau Revue passieren.

1989

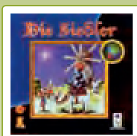

SIM CITY Der Urvater der Aufbau-Strategie ermöglichte Stadt-Management aus der Draufsicht.

1992

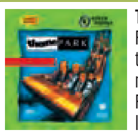

SIM CITY 2000 Komplexer (Kanalisation, Katastrophen) und schöner (Iso-Perspektive, SVGA) als Teil 1.


CAESAR Noch aus der Sim City-Perspektive erfolgte der Aufbau einer römischen Stadt.

1993


DIE SIEDLER Volker Wertich entwickelte die Wuselwichte für Amiga und PC quasi im Alleingang.

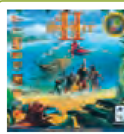
1994


THEME PARK Für viele unübertroffen: Peter Molyneux' humoristische Freizeitpark-Simulation.

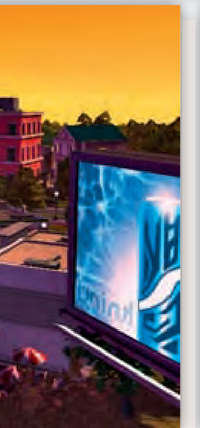
1995


CAESAR 2 Das Spiel trennte Stadt-, Provinz- und Kampfmodus. Bürger gaben individuelle Ausgaben zum Stadt-Zustand ab.

1996


DIE SIEDLER 2 Das prächtig animierte Tüftel-Meisterwerk mit Splitscreen und drei Völkern begeisterte Hunderttausende.


Caesar 4




Die Siedler 2: Die nächste Generation

SPIELELEMENTE IM VERGLEICH

PC Games ordnet die wichtigsten Strategietitel der vergangenen Jahre nach ihren Spielelementen. Auffallend: Die Siedler-Serie schwankt dabei gewaltig.

Aufbau/Logistik – Wirtschaft/Handel – Militär/Kampf

Die Siedler 1+2 – Anno 1503 – Anno 1602 + 1701 – Die Siedler 3+4 – Die Siedler 6 – Die Siedler 5

Tüftelarbeit | Die ersten beiden **Siedler**-Teile zwangen den Spieler zum Pfriemeln und Optimieren seiner Straßen.

Unsicher | Seit dem dritten Teil versuchten sich die **Siedler** auch auf Echtzeit-Strategie-Terrain.

Verlässlich | Obwohl der Militär-Teil in **Anno** die Konkurrenz nicht zu fürchten braucht – der Schwerpunkt liegt auf Wirtschaft und Handel.

foren laut gewordene Unzufriedenheit der **Societies**-Käufer ernst und wird wohl bald einen größeren Patch herausbringen. Dennoch: Allzu rosig sind die weiteren Aussichten nicht.

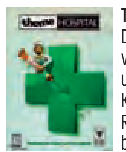
Worin besteht das große Problem für Aufbau-Strategie? Ein Blick auf die Geschichte des Genres gibt teilweise Aufschluss. So fällt auf, dass Aufbau-Spiele erst relativ spät den Weg auf digitale Plattformen schafften. Action, Sportspiele, Adventures, Renn- und Rollenspiele waren bereits seit dem Beginn der 80er-Jahre auf den Datenträgern – das Aufbau-Genre jedoch erlebte, lässt man textbasierte Wirtschaftssimulationen außen vor, erst spät (zweite Hälfte der 80er-Jahre) seine Computer-Geburt.

Warum ist das überhaupt so, worin liegen die Schwierigkeiten bei der Entwicklung einer Wirtschaftssimulation? Naturgemäß sind die Möglichkeiten zahlreich – in Optionsmenüs lauern feine Einstellungen wie das Steuersäckl, im Hauptbildschirm muss das gesamte zu bebauende Areal übersichtlich und gleichzeitig ansprechend abgebildet sein. Eine reine Tastatur-Bedienung, wie sie für andere Genres immerhin möglich ist, kann man sich beim Aufbau einer Stadt mit Straßen und Gebäuden kaum vorstellen. Somit sind Konsolenvarianten von komplexen Aufbau-Spielen nahezu ein Ding der Unmöglichkeit – außer für den Nintendo DS, dessen Stift eine entsprechende Eingabe ermöglicht.

Außerdem verlangen Aufbau-Spiele im Verhältnis zu anderen Produkten dem Spieler meist mehr ab, ehe sich Erfolgserlebnisse einstellen: Während sich Lara Croft auch ohne große Übung galant durch die Lüfte bewegt, muss der Spieler bei **Caesar 4** erst einmal Wege aufziehen und Häuser errichten, in welche dann hoffentlich Neubürger einziehen. Zwar stellt sich beim zunehmenden Aufbau dann immer mehr ein Glücksgefühl ein – weil der Spieler merkt, mit seinen Aktionen indirekt und langfristig ein funktionierendes System zu schaffen. Mit der quasi augenblicklichen, direkten Befriedigung, die **Crysis** oder **Call of Duty 4** vermitteln, ist das aber nicht zu vergleichen. Dieses Problem, erklärt **Siedler**-Erfinder Volker Wertich gegenüber PC Games, hatte die Entwickler bereits bei den Anfängen von **Die Siedler 3** beschäftigt. Das Spiel sollte auch auf den amerikanischen Markt ausgerichtet werden, wo schnellere Erfolgserlebnisse gefragt sind.

Aufbau-Liebhaber wie der Verfasser dieses Textes stören sich am etwas gemächlicheren Tempo nicht. Doch in Zeiten, in denen sich die Spieleproduktion fast nur noch über den Absatz in mehreren Ländern auf mehreren Plattformen

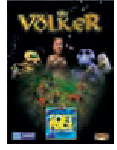

Black & White 2

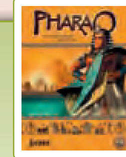

THEME HOSPITAL
Der Spieler verwaltete Personal und Equipment, um Krankheiten wie Rückgratlosigkeit zu bekämpfen.

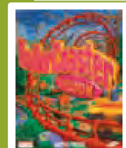
ANNO 1602
Der Aufbau einer mittelalterlichen Stadt mit Handelsrouten und Militär – Max Design traf den Nerv der Zeit!

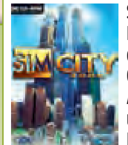

CAESAR 3
Warenzirkulation, Arbeitslosigkeit, Gebietsattraktivität – selten war ein scheinbar so simples Spiel so komplex.

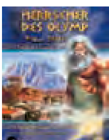

DIE SIEDLER 3
Siedler-Debüt für direkte Militärkontrolle. Kult: Erkannte das Spiel Raubkopien, kamen Schweine aus der Schmiede.


DIE VÖLKER
Verband die besten Elemente aus **Die Siedler 2**, **Warcraft 2** und **Anno 1602** zu einem runden Gesamtpaket.


PHARAO
Mit Ausnahme von Nil-Fluten schlichtweg ein **Caesar 3** mit ausgetauschten Grafiken. Machte trotzdem Spaß.


ROLLERCOASTER TYCOON
Mit verschiedenen Attraktionstypen, Forschung und 21 Szenarien ein komplexer Spaß!


SIM CITY 3000
Ein Newsticker ergänzte die **Sim City**-Zeitung, ein Add-on das Spiel um Bauten wie das Brandenburger Tor.

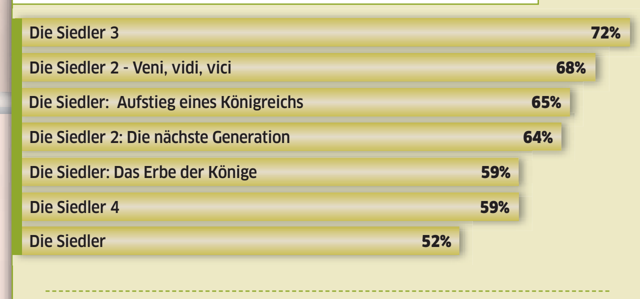

ZEUS
Die überarbeitete Bedienung und ständig ankommende Götter, Monster und Heroen überzeugten weitgehend.

1997 – 1998 – 1999 – 2000

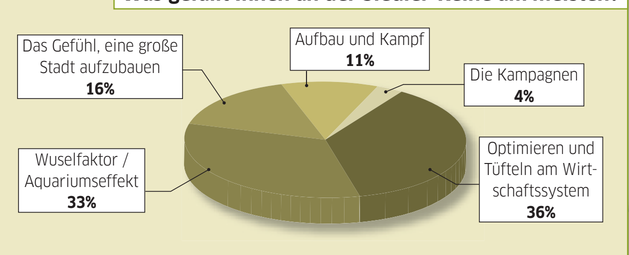
FEEDBACK DIE SIEDLER 6

Was denken Sie zur Siedler-Serie allgemein und zu Aufstieg eines Königreichs im Besonderen? Hier die Ergebnisse unserer Online-Umfrage:

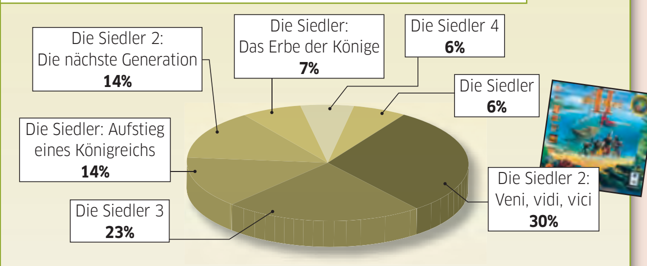
Welche bisherigen Siedler-Spiele haben Sie gespielt?



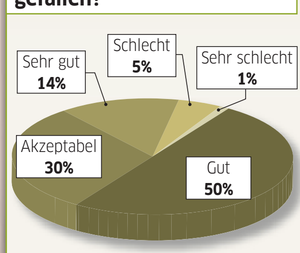
Was gefällt Ihnen an der Siedler-Reihe am meisten?



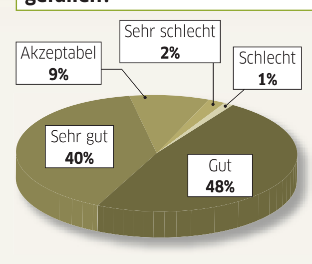
Welcher bisherige Teil hat Ihnen am besten gefallen?



Wie hat Ihnen das Interface von Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs ingesamt gefallen?



Wie hat Ihnen die Grafik von Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs insgesamt gefallen?



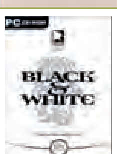
refinanzieren lässt, ist es für den Hersteller riskant, vermeintlich zu verquasteten Stoff herauszubringen. Zumal die Ladentheken sonst mit puren Adrenalinversprechen gespickt sind. Gerät das Spiel jedoch zu simpel – ja, wir reden von **Siedler 6** – fühlen sich halbwegs versierte Spieler unterfordert und gewinnen das Gefühl, einem interaktiven Bildschirmschoner aufgesessen zu sein. So wünscht sich etwa pcgames.de-User Kian 2010 „das Gefühl, **Die Siedler** zu spielen und nicht irgendein belangloses Casual-Gamer-Spiel". Fly2High widerspricht: Ein künftiges **Siedler** „sollte niedlich sein und nicht zu schwierig. Für Hardcore-Gamer gibt's genug anderes. Die einfachsten Dinge sind oft die Besten.."

Anno 1701 meistert diese Balance gekonnt. Erste Erfolge lassen sich mit einfachen Produktionsabläufen herstellen. Dann wird das Spiel jedoch nach und nach immer fordernder, verlangt zwei-, drei-, vierstufige Produktionsketten, deren Rohstoffe von verschiedenen Inseln herangekarrt werden müssen. Bauplätze sind entscheidend, um Einflussradien von Kirchen und Theatern zu optimieren. Zum endgültigen Aufstieg sind nur auf diplomatischem Wege zu ergatternde Kolonialwaren erforderlich. Wer es etwa bis zur Unabhängigkeit schafft, blickt dann auf ein Meer an Handelsrouten hinab, das sich in feiner Detailarbeit immer wieder optimieren lässt. Der Vorteil? Nur ein Bruchteil aller **Anno 1701**-Käufer erlebt das Spiel wirklich in seiner ganzen Bandbreite, doch fast jeder Nutzer ist trotzdem zufrieden mit dem, was er im Spiel erreicht, auch wenn er bei kleinen Siedlungen bleibt. An den Schreibtischen von Ubisoft und Related Designs sollte der „Müssen wir für **Anno 4** unbedingt ändern!"-Stapel dementsprechend überschaubar ausfallen.

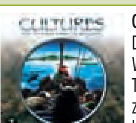
Weitaus weniger zielsicher segelt das **Siedler**-Schiff durch die Meere. Wer die vergangenen vier Produkte (**Die Siedler 4**, **Die Siedler: Das Erbe der Könige**, **Die Siedler 2: Die nächste Generation**, **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs**) miteinander vergleicht, stellt gigantische Unterschiede fest. Von einer nostalgischen Logistiksimulationen über beinharte Aufbauarbeit und ein vereinfachtes Echtzeit-Strategiespiel bis zu einem beinahe von selbst laufenden Aufbauspiel erstreckt sich die Bandbreite. Und ewig wettern Fans, seit **Die Siedler 2** sei es mit der Serie bergab gegangen.

Was genau das „Siedler-Gen" in einem modernen Gewand darstellt, darüber tüftelt Bluebyte derzeit wohl noch. Sicher ist: Ubisoft wird den Veröffentlichungszeitraum und die Ausrichtung von **Anno** und **Siedler** sorgsam abstimmen, um die Marken eigenständig zu entwickeln. Wobei man darüber streiten kann, ob **Die Siedler 6 Anno 1701** deswegen so ähnlich ist, weil dies von Publisher-Seite nicht anders geplant werden konnte – oder weil **Siedler** schlichtweg die **Anno**-Bedürfnisse in einer Minimalform übernommen hatte.

In jedem Fall können sich **Siedler**-Spieler auch für **Die Siedler 7** (offiziell noch nicht angekündigt) wieder auf eine Kurskorrektur einstellen. Diese ist angesichts unserer Umfrage zu **Aufstieg eines**



BLACK & WHITE
Peter Molyneux' Götterspiel kann nach einem beispiellosen Hype die Erwartungen nicht ganz erfüllen.

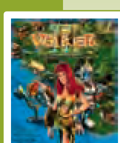


CULTURES
Detailliert simulierte Wikinger, abgesplitterte Teile der Sonne – putzig! Putziger: Der Storch brachte Nachwuchs.

2000

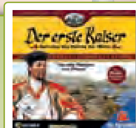


DIE SIEDLER 4
Maya, Wikinger und Römer als Völker sind eine gute Idee – doch zahlreiche Bugs sorgen für entrüstete Kunden.

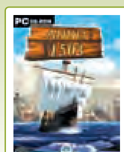


DIE VÖLKER 2
Originelle Völker, Zeppeline als fliegende Händler, Geburten bei Nacht – doch die Kampagne schwächelte.

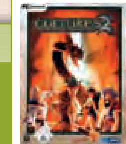
2001



DER ERSTE KAISER
Aufbau Fernost: Das letzte Spiel von Impressions Games, erstmals mit dem lange geforderten Mehrspielermodus.

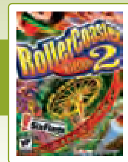


ANNO 1503
Bugs und der fehlende Mehrspielermodus führen zum Bruch mit den Entwicklern nach der Veröffentlichung.



CULTURES 2
Simulierte wie **Cultures** jeden Wikinger (mit Erfahrung und Bedürfnissen), übertrieb es mit der Kartengröße.

2002



ROLLERCOASTER TYCOON 2
Bot außer einem Editor, hübscher Grafik und „mehr Zeug" kaum Neues. Trotzdem toll.



SIM CITY 4
Erstmals in 3D-Grafik, erlaubte **Sim City 4** die Interaktion eigener Städte und den Import von Sims-Charakteren.

2003

Königreichs auch durchaus nötig, denn besonders der reduzierte Wirtschaftsteil und die Beschränkung auf ein Volk finden bei den Teilnehmern wenig Anklang. Wie entwickeln sich die Marken **Siedler** und **Anno** weiter?

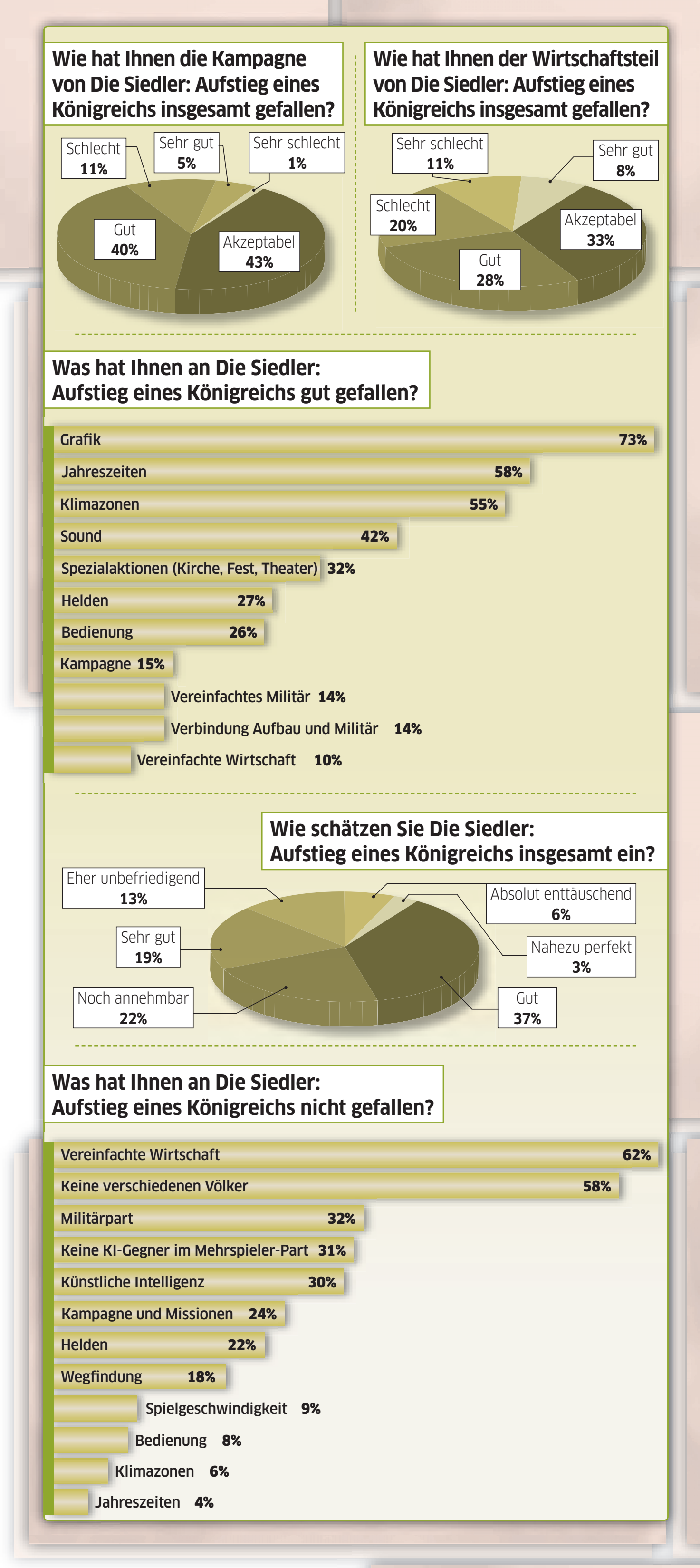
„Für mich ist **Anno** mehr eine Simulation, **Siedler** dagegen richtige Aufbau-Strategie", erklärt **Die Siedler 6**-Produzent Benedikt Grindel am Rande des Deutschen Entwicklerpreises. Er betont dabei das Wort „Strategie", was **Aufstieg eines Königreichs**-Spielern merkwürdig vorkommen mag, da dessen strategischer Anspruch von so manchem Weihnachtseinkauf locker in die Tasche gesteckt wurde. Was genau meint er? In **Anno 1701** gehe es eher darum, eine Stadt allgemein aufzubauen und zum Laufen zu bringen. Eine Stadt, in welcher die Bewohner zwar vorhanden sind, aber nur als mehr oder minder zufriedende Smileys auftauchen, als stünde dem Spieler ein mittelalterliches Demoskopie-Instrument zur Verfügung. Ein Klick auf ein Haus zeigt 40 lächelnde Kaufleute, aber eben lediglich als Icon, die Statue auf dem Dorfzentrum visualisiert die Zufriedenheit der Bevölkerung.

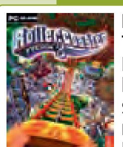
Nur Handwerkern und Karrenschiebern sieht man direkt bei ihren Tätigkeiten zu, nur hier wird dem Spieler eindrucksvoll der Werdegang jedes Produktes vorgeführt. **Die Siedler** dagegen konzentriert sich seit jeher auf die komplette Darstellung aller Produktzyklen und Einwohner. Wenn man **Aufstieg eines Königreichs** ein Lob aussprechen kann, dann dafür, seine Abläufe anschaulich darzustellen. Jedem Bäcker, Schmied oder Gerber lässt sich über die Schulter und auf seinen Arbeitsplatz schauen.

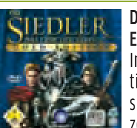
Es ist naheliegend, dass Ubisoft diese Polarisierung verstärkt – **Anno 4** simuliert eine Stadt und setzt den Fortschritt grafisch ansprechend um, **Die Siedler 7** erlaubt mehr Kontrolle über die einzelnen Pixelmenschen und ihre Tätigkeiten. Vielleicht sogar so direkt, wie man es bisher nur bezüglich der Militäreinheiten hatte. Selbige, so lässt sich mutmaßen, wird es in **Anno 4** nicht mehr in bekannter Form geben. „Ich glaube, kaum jemand hat die Militäreinheiten in **Anno** genutzt", erklärt Benedikt Grindel. Auch das verwundert etwas, denn von der Komplexität wie auch von der Intelligenz her sind die **Siedler**-Pappenheimer ihren **Anno**-Konkurrenten unterlegen.

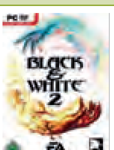
Die Zukunft birgt also Yin und Yang der deutschen Strategiespiele: **Anno 4**, die bunte Volkswirtschaftslehre-Simulation, und **Die Siedler 7**, mit mehr „Menschlichkeit" im Spielablauf. Denkbar wäre auch, dass Ubisoft das erfolgreiche **Siedler 2**-Remake **Die nächste Generation** weiter verfolgt. Ob Entwickler Tilted Mill, der bei **Caesar 4** fast alles richtig und bei **Sim City Societies** vieles falsch gemacht hat, sich nach der **Societies**-Patch-Arbeit um weitere Aufbau-Spiele kümmern darf, ist angesichts der Verkaufszahlen beider Titel jedoch ungewiss.

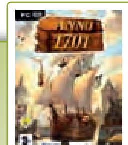
Ein konstruktiver Vorschlag von uns: Endlich ein Aufbau-Spiel herausbringen, das alles richtig macht. Das eine gut erzählte Kampagne mit starken Charakteren bringt. Das wirklich leicht zu erlernen und schwer zu meistern ist. In dem Militäreinheiten nicht aufgesetzt und noch weniger störrisch sind. „Ich hätte bei den **Siedlern** gern etwas mit Fantasy gemacht", schwärmt deren Erfinder Volker Wertich. Na dann – die Welt wartet auf ein **Herr der Ringe**-Aufbau-Spiel! ❑

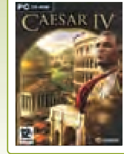


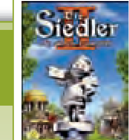

ROLLERCOASTER TYCOON 3
Dank 3D-Engine konnte der Spieler seine Attraktionen nun auch selbst am Monitor nachfahren.

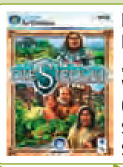

DIE SIEDLER: ERBE DER KÖNIGE
Im Rahmen der Internationalisierung versuchen sich die Siedler auf Echtzeit-Strategie-Terrain.

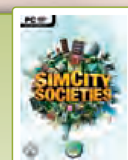

BLACK & WHITE 2
Deutlich bescheidener als beim Vorgänger, liefert Molyneux ein solides Aufbauspiel mit lahmen Kämpfen ab.


ANNO 1701
Mit Ausnahme einer fehlenden Kampagne nahezu perfekter Aufbauspaß mit brüllkomischen Charakteren.


CAESAR 4
„Das beste Römer-Spiel seit der Erfindung der Toga-Party" (PC Games) findet hierzulande kaum Käufer.


DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION
Zum zehnjährigen Jubiläum von **Die Siedler 2** gibt Ubisoft ein Remake in zeitgemäßer Grafik heraus.


DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS
„Wieder mehr Aufbau", versprechen die Entwickler. Grundsätzlich richtig – nur sind Kampagne und Wirtschaftssystem anspruchslos.


SIM CITY SOCIETIES
Statt einer ökonomischen Stadtsimulation stellt **Societies** Gesellschaftstypen in den Vordergrund.

2004 2005 2006 2007


CONFLICT
DENIED OPS
„Action bis zum Abwinken!"
EUROGAMER.DE
REALISTISCHE ACTION RASANTE KOOP-KAMPAGNEN GRENZENLOSE ZERSTÖRUNG



ZAUBEREI | Die Geschichte von **Diablo 2** griff einige mythische Elemente und Figuren wie den Gott Baal auf.

GÖTTERCLIQUE | Die Göttinnen und Götter der griechischen Mythologie bieten einen reichen Geschichtenfundus.

Mythen behandeln oft Ereignisse des Alltags, etwa, wenn Knallkörper zum Jahresende böse Geister vertreiben.

Der Stoff, aus dem die Spiele sind

Von: Christian Burtchen

Ein Blick auf die Umsetzung mythologischer Themen in Spielen zeigt den enormen Reichtum des Mediums.

Dem Verfasser ist vieles ein Mythos. Zum Beispiel dass er grundsätzlich an der langsamsten Kasse im Supermarkt ansteht. Dschungel-Reality-Shows. Wie es seine Kollegen hinbekommen, bei vermeintlich langweiligen Artikeln schmissige Einleitungen zu schreiben und sie mit Signalwörtern zu würzen. Signalwörter wie ... World of Warcraft.

Genau, das Online-Rollenspiel, in dem alle tolle Gegenstände (Items) und Reit- und Flugtiere (Mounts) ergattern wollen und dafür monatlich den Gegenwert von zwei PC-Games-Magazinen an Blizzard überweisen. „Itemhatz" nennt man das gern – ein mittlerweile so abgekauter Begriff, dass er auf der berüchtigten Redaktionsliste verbotener Phrasen steht, Zuwiderhandlungen nicht unter einer Ladung Brezeln. Aber warum das alles? Weshalb ist es überhaupt ein schönes Gefühl, den eigenen Charakter etwa mit dem „Ring des geflügelten Wortes" auszurüsten oder unbesiegbar durch digitale Wälder zu streifen? Könnte es eine kulturelle Erklärung dafür geben, dass wir in Spielen zumeist Mustern folgen, die in der Geschichte der Menschheit bereits einige Tradition haben?

Gemeint sind Mythen: Nach neuzeitlicher Definition meist frühzeitliche Erzählungen, in denen Menschen Probleme und Erfahrungen mit Übermenschlichem zu erklären versuchen (Sigmund Freud). Das Bemerkenswerte: Es gibt sie in jeder menschlichen Kultur und trotz einiger Unterschiede zeigen sich erstaunliche Gemeinsamkeiten, wenn es etwa um mythische Erklärungen für den Jahreszeitenwechsel geht. Jedes Medium – Buch, Radio, Fernsehen – greift unterschiedliche Stoffe anders auf und verarbeitet diese Geschichten entsprechend. Mythen bilden ebenso einen lange tradierten Baustein der menschlichen Kultur wie das Spielen – nur kam Letzteres über Jahrhunderte ohne eine dramatische und charakterintensive Geschichte aus. Geht man davon aus, dass Spiele in den vergangenen 20 Jahren den Arcade-Schuhen entwachsen sind und vermehrt Geschichten erzählen, ergibt sich die Frage: Wie geht das vermeintlich nur unterhaltende Medium mit dem menschlichen Fundus an Erzählungen um?

Wir zielen dabei nicht auf Umsetzungen klassischer Stoffe wie beim Ring des Nibelungen auf dem PC oder die zahlreichen direkten Mythologie-Anleihen bei **Age of Mythology**, **Diablo**, **Cultures** oder auch **Fahrenheit** ab. Nein, interes-



BLUTDURSTIG | Die Beschäftigung mit dem Tod und die Wiederauferstehung von selbigem ist in vielen Kulturen fest verankert – Spiele (hier: **Vampire: Bloodlines**) halten ebenso mit.

DRACHENSTARK | Fantasy-Universen wie die Welt von **Gothic** weisen zahlreiche Parallelen zu Heldensagen auf.

Mythologische Elemente finden sich in Computerspielen – doch deren Rolle endet nicht bei Legenden-Versoftung.

santer ist, wie Elemente mythologischer Erzählungen eingebunden werden – sowohl in scheinbar darauf ausgerichteten Szenarien als auch in jenen Spielumgebungen, die sich auf den ersten Blick nicht dafür eignen.

Eine Untersuchung dieses Sachverhalts auf PC-Spiele bezogen gibt uns Aufschluss darüber, wie „reif" das Medium Spiel geworden ist und wie Entwickler die technischen Möglichkeiten zur Adaption der vorliegenden Stoffe nutzen. Und auch, welches Potenzial derzeit noch brach liegt.

Eine Umfrage auf pcgames.de zu Motiven des Nibelungenliedes in PC-Spielen deutet bereits an, dass der Fundus an verwendeten Elementen umfangreicher ist, als man anfangs vermuten mag.

So ist Unverwundbarkeit – genau, da kommt Drachentöter Siegfried wieder, nur in Version 2.0 endlich ohne störende verwundbare Stelle – ein in fast allen Ego-Shootern und vielen Rollenspielen auftauchendes Element. Das liegt zum einen in der technischen Natur der Spieleentwicklung (der „Godmode" ist wichtig, um zeitsparend im Spiel Dinge auszuprobieren), ergibt aber auch spielerisch wie erzählerisch Sinn. Kurzzeitig unverwundbar durchs Feindgebiet zu stiefeln bereitet enormen Spaß und veranschaulicht gut die Kraft bestimmter Gegenstände oder Zaubersprüche, mithin die Glaubwürdigkeit und Schlüssigkeit der Welt. Gleiches gilt für die in fast jedem Rollen- oder Actionspiel vorhandene Tarnfunktion.

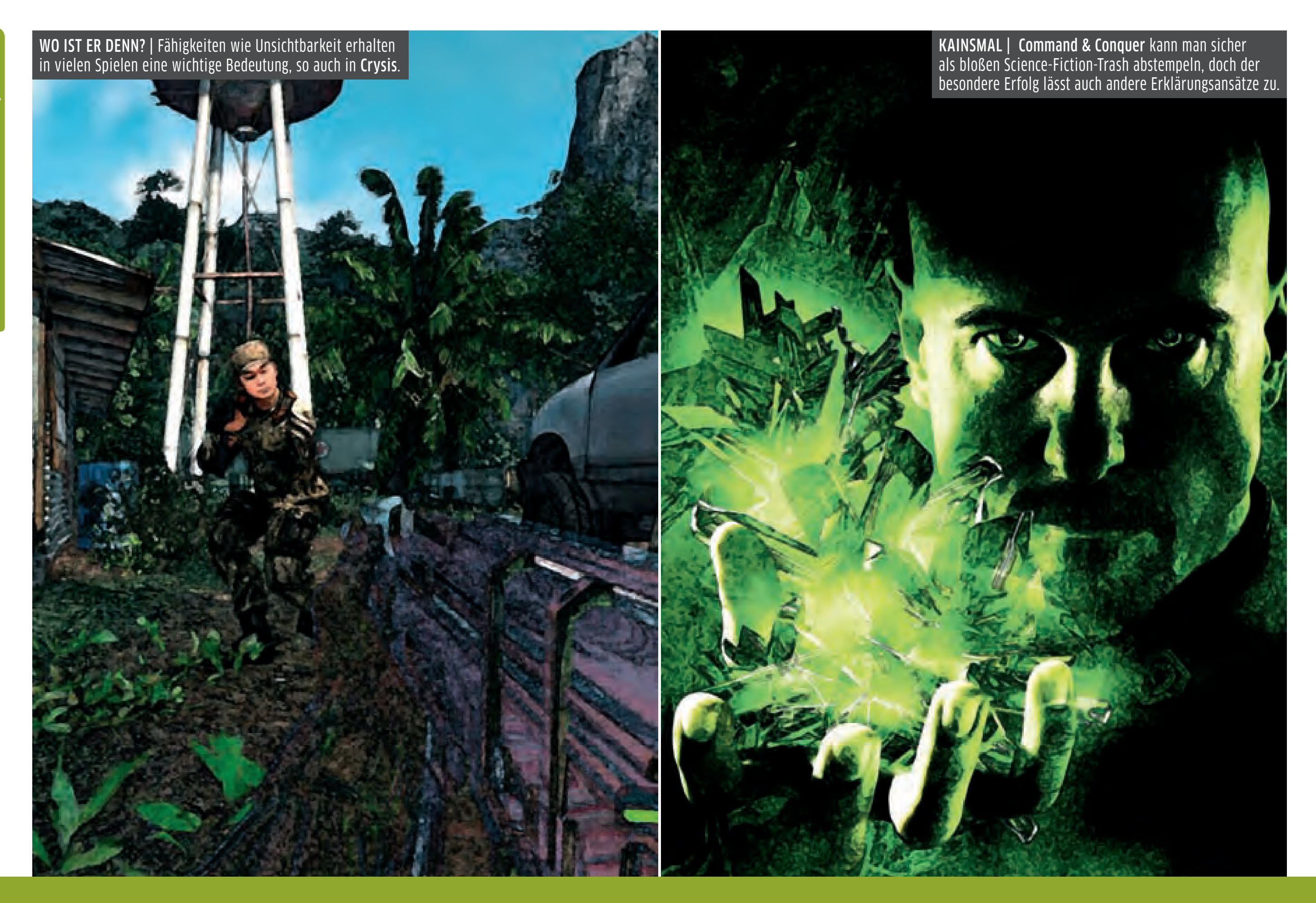
Ein in vielen Helden-Sagen präsentes Phänomen, übermenschliche Kräfte, bilden gar den Grundbaustein vieler Spiele. Die als selbstverständlich angenommene Zauberfähigkeit etwa oder die Möglichkeit, mit dem **Crysis**-Nanosuit durch die Gegend zu hetzen wie ein gedopter Windhund.

Bereits auf dieser vergleichsweise simpel anmutenden Ebene wird klar, dass mythische Inhalte in vielen Spielepackungen lauern. Wer möchte, kann hieraus bereits die Vereinigung zweier grundlegender Elemente der menschlichen Kultur – Spielen und Erzählen – erkennen.

Allerdings hat sich der Sinn der mythischen Elemente fundamental gewandelt. Mangels eines hinreichenden Umfragedatenbestands lässt sich zwar nicht sicher sagen, wie viele Griechen vor 3.000 Jahren tatsächlich an eine illustre Götterrunde glaubten, wie viele Wikinger wirklich der Meinung waren, eine Schlange plane eifriger die Weltherrschaft als Pinky und Brain. Dennoch gilt als sicher, dass der mündlich überlieferte Legendenschatz einer Bevölkerung an vielen Stellen früher maßgeblich zum Weltbild beitrug – andernfalls wäre der „Religiöse Opfer"-Artikel bei Wikipedia erheblich kürzer. Das ist bei neu geschaffenen Mythologie-Universen nicht der Fall: In vollem Vertrauen an den gesunden Menschenverstand der Spieler kann man durchaus sagen, dass kaum jemand ernsthaft glaubt, der **Two Worlds**-Gott Aziraal herrsche tatsächlich über die Welt.

Natürlich spielen legendäre Erzählungen gerade in einigen religiösen Kontexten noch immer eine Rolle. Dennoch: Elemente mythologischer Stoffe dienen mittlerweile vorrangig zur Unterhaltung und zur Illustration für den Konsumenten, weitaus weniger zur Festigung von dessen Weltbild und Moralvorstellungen. Gehen wir allerdings davon aus, dass sich bestimmte Elemente – etwa Unsichtbarkeit oder übermenschliche Kräfte – kulturkreisübergreifend in den Erzählungen wiederfinden, lässt das die Schlussfolgerung zu, dass eben jene Elemente auch anthropologisch besonders stark verwurzelt sind, dass sie Menschen besonders ansprechen. Wie nutzen Entwickler diese Möglichkeiten technisch und erzählerisch?

Eine wohl kaum wegen ihrer humanistischen Züge bekannte Serie bildet einen besonderen An-



WO IST ER DENN? | Fähigkeiten wie Unsichtbarkeit erhalten in vielen Spielen eine wichtige Bedeutung, so auch in **Crysis**.

KAINSMAL | **Command & Conquer** kann man sicher als bloßen Science-Fiction-Trash abstempeln, doch der besondere Erfolg lässt auch andere Erklärungsansätze zu.

Computerspiele erlauben die Umsetzung und das Erleben klassischer mythischer Themen und schaffen eigene Mythen.

haltspunkt: Command & Conquer. Was ist an der Saga um ewig selbstmordgefährdete Tiberium-Sammler so besonders? Unter sehr zaghaftem Rückgriff auf im Wortsinne sagenhaft relevante Orte und Personen (Kain, das biblische Land von Nod, das Ufer des Tiber) haben die Entwickler ein eigenständiges Universum mit einer ausgewachsenen Science-Fiction-Mythologie erschaffen. Wesentliche Elemente: die mysteriöse, kristalline Substanz Tiberium, die über die Welt herfällt und die im Vordergrund von Handlung und Spielablauf steht. Ein starker Protagonist, der vielleicht ein Halbgott, womöglich ein übermenschlicher Held, aber in jedem Fall nicht totzukriegen ist (siehe Seite 70).

Das Command & Conquer-Universum ist mit diesen Zutaten (und einem geschickten Marketing) zu einer der wertvollsten Marken der modernen Ära geworden – Verkaufszahlen von rund 300.000 Stück allein in Deutschland für Tiberium Wars sprechen für sich.

In hiesigen Breitengraden weit weniger beliebt, ist die – inhaltlich eher lose zusammenhängende – Final Fantasy-Reihe in Asien hingegen enorm erfolgreich (wenn nicht ein noch siegreicherer italienischer Klempner namens Mario durch die Gegend hüpfen würde). Was zeigt das? Wenngleich erzählerische Elemente universell sein können, funktionieren sie besser, wenn sie der Ästhetik und der Kultur eines Gebietes entsprechen.

Eine andere große Erfolgsgeschichte dieser Tage bedarf kaum weiterer Worte: World of Warcraft, das Online-Rollenspiel, dem wohl selbst Ihr Terrier verfiele, gäbe es eine Hunde-Version davon. Interessant ist der millionenfache Erfolg des Spiels weniger wegen des Fantasy-Universums.

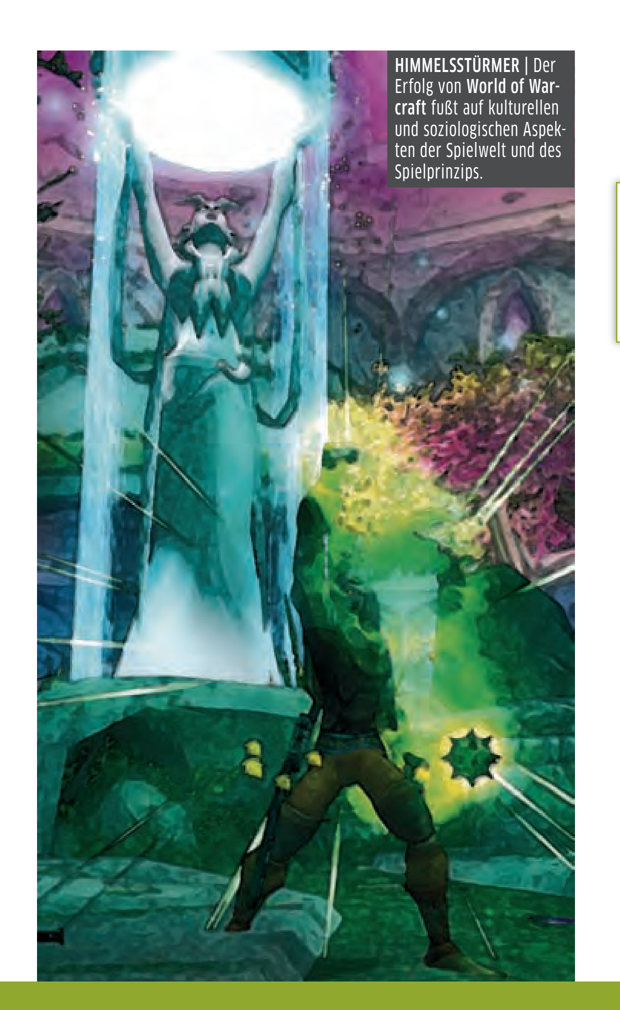
Nein, vielmehr fasziniert, wie es eben in dieser Welt allerlei mythologische Elemente (Untote, Zauberei, Flugtiere) zu einem fesselnden individuellen und gemeinschaftlichen Erlebnis bündelt. Doch rein technisch bedingt kann World of Warcraft nicht alle Mythen-Elemente so unterbringen, wie das in einem Einzelspieler-Erlebnis möglich ist.

Zeit. Den kontinuierlichen Lauf der Dinge, dem wir machtlos ausgesetzt sind, finden wir ebenfalls in einigen Mythen, wenn auch nicht so präsent wie andere Phänomene. Und am PC ... Sie denken gerade an Matrix, Max Payne 2 oder Timeshift (dt.)? Genau. Tatsächlich einen scheinbar unveränderlichen Zeitfluss zu verlangsamen, anzuhalten oder gar umzukehren – was für eine Macht! Doch eigentlich ist die Beherrschung der Zeit sogar noch trivialer, noch häufiger im Spiel eingebunden.

Genau, jene F9-Taste, die Sie verstohlen beim Ableben in einem Shooter drücken. Speichern und Laden stellt einen kontinuierlichen Bruch im Zeitgeschehen dar, an den wir uns so gewöhnt haben, dass wir ihn gar nicht mehr als solchen wahrnehmen. Oder eben nur dann, wenn er fehlt und wir deswegen diese verdammte Stelle in Kane & Lynch: Dead Men zum zehnten Mal ... Sie wissen schon.

Das finden Sie reichlich abstrakt und mindestens zwei Levels zu philosophisch? Bitte sehr, der moderne Einsatz bekannter mythologischer Elemente und Stilmittel flimmert auch deutlich griffiger über den Bildschirm und verrät uns, in welche Richtung das Medium Computerspiel abseits der jährlichen Need for Speed-Spazierfahrt driftet.

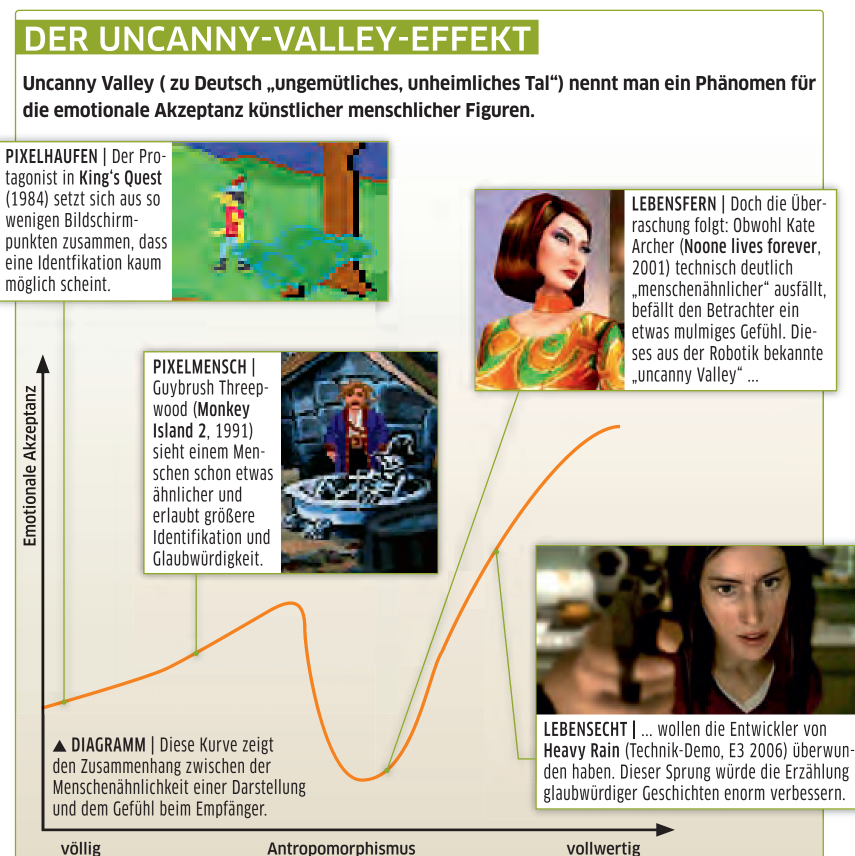
Mythen beinhalten nämlich im Regelfall nicht nur jene Stoffe, für deren cineastische Umsetzung Jerry Bruckheimer mal wieder den Kontostand von Industrial Light and Magic vervielfacht, sondern auch jene, die große Schauspieler benötigen. Das Nibelungenlied – einerseits ein gigantisches Gemetzel, andererseits eine Geschichte über Liebe, Vertrauen und Verrat. Der Kampf um Troja und die Odyssee erzäh-



HIMMELSSTÜRMER | Der Erfolg von **World of Warcraft** fußt auf kulturellen und soziologischen Aspekten der Spielwelt und des Spielprinzips.

DER UNCANNY-VALLEY-EFFEKT

Uncanny Valley (zu Deutsch „ungemütliches, unheimliches Tal") nennt man ein Phänomen für die emotionale Akzeptanz künstlicher menschlicher Figuren.



PIXELHAUFEN | Der Protagonist in **King's Quest** (1984) setzt sich aus so wenigen Bildschirmpunkten zusammen, dass eine Identfikation kaum möglich scheint.

PIXELMENSCH | Guybrush Threepwood (**Monkey Island 2**, 1991) sieht einem Menschen schon etwas ähnlicher und erlaubt größere Identifikation und Glaubwürdigkeit.

LEBENSFERN | Doch die Überraschung folgt: Obwohl Kate Archer (**Noone lives forever**, 2001) technisch deutlich „menschenähnlicher" ausfällt, befällt den Betrachter ein etwas mulmiges Gefühl. Dieses aus der Robotik bekannte „uncanny Valley" ...

LEBENSECHT | ... wollen die Entwickler von **Heavy Rain** (Technik-Demo, E3 2006) überwunden haben. Dieser Sprung würde die Erzählung glaubwürdiger Geschichten enorm verbessern.

▲ **DIAGRAMM** | Diese Kurve zeigt den Zusammenhang zwischen der Menschenähnlichkeit einer Darstellung und dem Gefühl beim Empfänger.

Schematisierung nach Wikipedia

Egal ob Mythos, Science-Fiction oder Historie: Das Potenzial des PC-Spiels lässt wahrhaft menschliche Erzählungen zu.

len nicht nur von jähzornigen und eifersüchtigen Göttern, sondern auch von Schwäche und Stärke, von Begierde, Enthaltsamkeit und Willenskraft.

Dergleichen findet sich in den (noch viel zu wenigen) gut erzählten Spielen der Gegenwart. Finn Hallqvist sucht im Anno 1701-Add-on nicht nur das Auge des Drachen und öffnet damit die Büchse der Pandora, sondern macht auch selbst einen Läuterungsprozess durch, während der Spieler den Fluch des Drachen auflöst.

Visionen und Träume mit Weissagungscharakter gibt es in Prince of Persia, in Max Payne 2 und sogar mehrfach parodiert in der Monkey Island-Reihe, ebenso wie immensen Reichtum versprechende Schätze. Göttliche oder menschliche Rache, Familienfehden – alles häufig auftretende Motive. Doch noch liegt ein weiter Weg vor uns, ehe Computerspiele großen erzählerischen Reichtum bieten. Natürlich nicht, weil zwanghaft jede in irgendeinem Mythologie-Lexikon auftauchende Parabel digitalisiert werden muss – sondern weil mit wenigen Ausnahmen die Erzählungen (noch) deutlich zu primitiv ausfallen.

Sicher, ein Call of Duty 4 ist fulminant inszeniert, aber von einer fast erschreckenden Gedankenlosigkeit geprägt. Der Leser mag einwerfen, dass Spiele immer noch in erster Linie der Unterhaltung dienen. Das ist grundsätzlich richtig – nur haben die Entwickler eben mittlerweile die Möglichkeiten zu einer wahrlich glaubhaft-menschlichen Inszenierung (siehe Kasten „Der Uncanny-Valley-Effekt" oben rechts) und sollten diese auch nutzen.

Es wäre tragisch, wenn das gigantische kulturelle Potenzial des Mediums Computerspiel auf flachem Niveau verpufft. Doch mit Earth No More, Mafia 2 (kein Spiel rührte die pcgames.de-Benutzer mehr als der Vorgänger) und Alan Wake stehen die Chancen gut, dass demnächst wieder einige Spiele auf den Markt kommen, die das erzählerische wie technische Potenzial vollkommen ausnutzen. Wobei „demnächst" ein äußerst dehnbarer Begriff ist.

Wer ein Fazit ziehen möchte, kann verkünden: Dass eine Betrachtung der Umsetzung mythologischer Stoffe am PC an vielen Stellen interessante Entwicklungen offenbart und zeigt, dass das Medium seit Pong nicht nur technisch, sondern auch erzählerisch gewaltige Schritte gemacht hat. Dass etwa die Faktoren Zeit und übermenschliche Kräfte geradezu geschaffen dafür scheinen, in einem PC-Spiel umgesetzt zu werden. Dass damit eine gelungene Vereinigung des vermeintlich kindlichen Mediums Spiel mit dem Kulturgut Geschichtenerzählen – mythisch, märchenhaft oder modern-fiktiv – stattfindet, dass auch die Erschaffung komplett neuer Universen mit eigenem Mythos Erfolg und Faszination versprechen kann. Und dass das Ziel in großer Ferne liegt. Aber das hätten wohl auch noch die meisten Experten vor 15 Jahren über World of Warcraft gesagt. Bleiben also noch die eingangs erwähnten Mythen Privatfernsehen und Supermarktkassen zu klären.

LITERATUR

Faulstich, Werner/Glasenapp, Jörn (Hrsg.): Liebe als Kulturmedium. Wilhelm Fink Verlag, München 2002.

Faulstich, Werner/Steininger, Christian (Hrsg.): Zeit in den Medien – Medien in der Zeit, Wilhelm Fink Verlag, München 2002.

Freud, Sigmund: Gesammelte Werke. Fischer Verlag, Frankfurt am Main 1999.

Huizinga, Johann: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Rowolth, Hamburg 1994.

Lischka, Konrad: Spielplatz Computer: Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Verlag Heinz Heise, Heidelberg 2002. ❑

Mods & Maps

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen Mods und Maps sowie Gratisspiele vor, die vergangenen Monat erschienen sind. Die meisten davon finden Sie auch auf unseren Heft-DVDs, so dass Sie sich gleich in den frischen Spielspaß stürzen können.

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Battlefield 2: Forgotten Hope 2	–	–	●
Crysis: Map-Pack	●	●	–
Die Schlacht um Mittelerde 2 - Aufstieg des Hexenkönigs: RJ RotWK	●	–	–
Half-Life 2: Fake Factory Cinematic Mod 6.4	–	–	●
Half-Life 2: Fistful of Frags	●	●	–
Half-Life 2: The Lighthouse	●	●	–
Neverwinter Nights: Das Lied der Götter	●	●	–
Neverwinter Nights 2: Herz der Finsternis	●	●	–
UT 2004 (dt.): Welcome to Wilshire Heights	●	●	–

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL



AUSSERIRDISCH GUT | Auf der Karte **Alien Jungle** dürfen Sie Hoverboard fahren sowie Koreaner und Aliens bekämpfen.

Crysis: Map-Pack

Auch im vergangenen Monat sprossen wieder unzählige Mods für **Crysis** aus dem Community-Boden. Besonders bemerkenswert finden wir unter anderem die Modifikation **Physis** von Tino Rahn, die mittlerweile in Version 2.0 erhältlich ist. Die Map beweist, dass nicht nur wilde Schießereien, sondern auch Physikspielereien mächtig Laune machen können. So katapultieren Sie etwa Autos über eine Wippe in luftige Höhen und lösen so eine Kettenreaktion aus. Auf der Karte **Alien Jungle** von Robin468 lassen Sie Ihre Waffen dann mit cleveren koreanischen Soldaten und Aliens sprechen. Weiterhin finden Sie auf der DVD die Einzelspieler-Missionen **Crashed** von Killuminati91 und **Tropical Island** von Deattt sowie die Karte **Seith's Little Island** von Lionel „Seith" Gallat. Die bietet zwar weder Gegner noch Fahrzeuge, demonstriert aber beeindruckend die Fähigkeiten der Cry Engine 2. Website-Bastlern servieren wir das **Crysis-Fansite-Kit**. (mb)



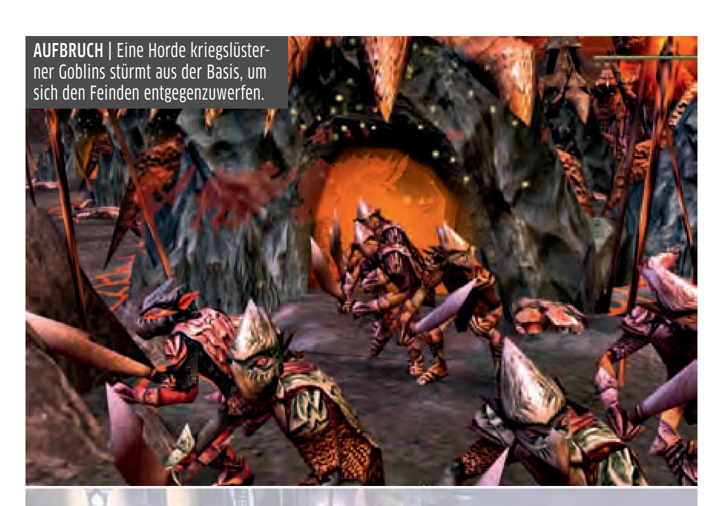
COOL! | Bösartige **Eismephiten gehören zu den kleineren Problemen, die den Helden in Rashemen erwarten.**

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: 12 -16 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Neverwinter Nights 2: Herz der Finsternis

Neverwinter Nights 2 ist genau wie der Vorgänger ein wahres El Dorado für Modder. Der leicht zu bedienende Editor lässt allen, die sich gerne Geschichten ausdenken, sehr viele Freiheiten, ihre Werke umzusetzen. Daher entstand seit der Veröffentlichung des Spiels im Oktober 2006 ein stetiger Strom an neuen Abenteuermodulen. Ein besonders umfangreiches ist **Herz der Finsternis**. Die Geschichte knüpft an die des Moduls **Das Lied der Götter** an, welches Ende 2004 für den Vorgänger erschien.

Sie schlüpften darin in die Rolle eines Theater-Schauspielers, der den mysteriösen Brand seines Arbeitsortes aufklären sollte. Wie das in fast allen Fantasy-Geschichten so ist, kamen Sie dabei einem Geheimnis und dunklen Mächten auf die Spur. **Herz der Finsternis** für **Never-**



AUFBRUCH | Eine Horde kriegslüsterner Goblins stürmt aus der Basis, um sich den Feinden entgegenzuwerfen.

Die Schlacht um Mittelerde 2: D. A. d. Hexenkönigs: RJ RotWK

Gehören Sie zu den Spielern, denen die dichte Atmosphäre von **Die Schlacht um Mittelerde 1** im Nachfolger und dem Add-on **Aufstieg des Hexenkönigs** fehlt, dann installieren Sie den Mod **RJ RotWK**. Modder RJ fügte dem Spiel drei neue Parteien hinzu, lässt Sie die Kamera nun völlig frei bewegen und erstellte eine spannende Kampagne. Diese erzählt zwar den aus dem ersten Teil bekannten Ringkrieg, jedoch in einer nicht-linearen und dynamischeren Variante. Sie halten sich jetzt nicht streng an die Geschichte aus Film und Buch. Möchten Sie etwa bei der Schlacht um Helms Klamm Zwerge als Unterstützung rufen, dann steht Ihnen das nun frei. **RJ RotWK** verschafft Ihnen ein völlig frisches Spielerlebnis und gibt der **Schlacht um Mittelerde 2** nun die Stimmung, die Fans nach dem bombastischen Vorgänger erwartet haben. (ab)


KLING GLÖCKCHEN | Ein geheimnisvolles Glockenspiel im Ashenwood birgt so manche unliebsame Überraschung.


GANZ SCHÖN NACHTRAGEND | Der finstere Drache Atracor will Rache und macht sich auf die Suche nach dem Helden.

winter Nights 2 knüpft nun vier Jahre nach den Ereignissen an die Geschehnisse an.

Der finstere Atracor sinnt auf Rache. Dass Sie die Horden seines Günstlings Astaroth aufgehalten haben, gefiel ihm gar nicht. Also hetzt er nun seine Meute auf Sie, um ihnen ein für alle Mal den Garaus zu machen. Dementsprechend haben Sie auf Ihrer Reise alle Hände voll zu tun. Jedoch versteht sich Herz der Finsternis nicht als Kampforgie. Gespräche und Aufträge stehen im Vordergrund. Daher eignet sich das Modul besonders für Rollenspieler, die meist gewaltlos zum Ziel kommen möchten. Um dieses zu erreichen, wandern Sie durch einige wunderschöne Gebiete. Sie besuchen die Stadt Lyrabar, die Heimat des Protagonisten. Außerdem statten Sie den mysteriösen Druiden im Großen Tal einen Besuch ab. Vielleicht decken Sie hier ja das Geheimnis um den heiligen Hain auf. Das Land Rashemen sollte allen, die das offizielle Add-on Mask of the Betrayer gespielt haben, ein Begriff sein. Auch in Herz der Finsternis erkunden Sie diesen Ort. Außerdem setzen Sie Fuß in das untergegangene Reich Raumathar, um eine längst vergessene Liebestragödie aufzuklären, die irgendwie mit Ihren Problemen in Verbindung zu stehen scheint. Selbstverständlich treffen Sie zudem auf viele interessante Charaktere, wie den Magier Elolad und die eigene Frau Isabell, mit der in letzter Zeit allerdings etwas nicht stimmt. Der gutaussehende Palin, welcher Isabell den Hof macht, schürt zusätzlich das Misstrauen des Helden.

Modderin Ute Knörzer hat mit Herz der Finsternis ein fantastisches Abenteuer geschaffen, das Sie bis zu 16 Stunden fesseln wird. Falls Sie sich auch am ersten Teil für Neverwinter Nights 1 erfreuen wollen, liefern wir diesen gleich mit. So erleben Sie die spannende Geschichte an einem Stück. Übrigens ist Herz der Finsternis für einen männlichen Helden ausgelegt, welcher entweder dem Volk der Menschen, Elfen oder Halbelfen angehört, vorzugsweise Barde von Beruf ist und bereits das Level sieben bis neun erreicht hat. Besitzen Sie keinen solchen Recken, stuft Sie das Modul zu Beginn entsprechend hoch. Kein Fan des Hauptspiels und von Fantasy-Geschichten sollte sich diese Modifikation entgehen lassen. (ab) ❑


WUSELFAKTOR | Die Effekte beim Aufsammeln von Boni und beim Retten der Bewohner machen die Ballerei unübersichtlich.

Unreal Tournament 2004: Welcome to Wilshire Heights

Die Kleinstadt Wilshire Heights war sicher einmal ruhig und beschaulich. Diese Zeiten sind vorbei. Zombies haben die Stadt übernommen und statt gemütlichem Einkaufsbummel gibt es nun Mord und Todschlag. In dieser UT 2004 (dt.)-Modifikation steuern Sie entweder George oder Jamie, die von einem Besuch bei ihrer Großmutter zurückkehren und die Lage erst erkennen, nachdem ihr Bus einen Zombie überrollt hat. In der Vogelperspektive kämpfen Sie sich nun durch Park, Einkaufszentrum, Highschool und Jahrmarkt. Um der untoten Brut Herr zu werden, sammeln Sie Waffen und Bonusgegenstände ein. Berühren Sie mit Ihrer Spielfigur flüchtende Einwohner, werden diese gerettet. Derlei Heldentaten und auch erledigte Gegner lassen Ihren Punktestand hochschnellen. Der zweite Kameramodus (TerrorCam) erlaubt es sogar, in Ego-Sicht einzelne Gegner gezielt auszuschalten. Fazit: Kurz, aber spaßig. (mb) ❑


TRIO INFERNALE | Bei der Flucht aus dem Gefängniskomplex kämpfen Sie Seite an Seite mit zwei Rebellen gegen die Combine.

Half-Life 2: The Lighthouse

Den namensgebenden Leuchtturm gibt es in diesem Half-Life 2-Mod natürlich schon, allerdings bekommen Sie den erst relativ spät zu Gesicht. Zu Beginn finden Sie sich in der Rolle von Gordon Freeman erst einmal im Knast wieder. Die Gelegenheit zur Flucht bietet sich Ihnen nach einer gewaltigen Explosion. Ein gefundenes Brecheisen und eine Begegnung mit einem Combine-Soldaten später halten Sie auch die erste Feuerwaffe in der Hand. Nun fliehen Sie gemeinsam mit Rebellen aus dem Gefängnis, indem Sie einen Aufzug aktivieren und den oberirdischen Stützpunkt mit einem Zug verlassen. Im anschließenden zweiten Teil des etwa einstündigen Einzelspieler-Mod ballern Sie vom Zugdach und bahnen sich schließlich durch ländliche Gegenden den Weg zu …? Na, Sie wissen schon. Genau, einem schicken Leuchtturm. (mb) ❑

Von: Andreas Bertits

Auf den Wüsten-Schlachtfeldern des virtuellen Zweiten Weltkriegs geht es in Forgotten Hope 2 im wahrsten Sinn des Wortes heiß her!

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal



▲ **ÜBERRASCHUNG** | In einem Lager trifft ein englischer MG-Schütze auf einen deutschen Soldaten. Da der Engländer nur im Liegen feuern kann, hat der Deutsche einen entscheidenden Vorteil, auch wenn er schlechter bewaffnet ist.

DECKUNG! | Ein englischer Soldat hat sich bei einem Flugzeug hinter Holzkisten verschanzt. Sein Gegner tut sich nun sehr schwer, ihm Schaden zuzufügen. Solche Situationen kommen häufig vor, wenn die Teams taktisch und überlegt spielen.

AUF EXTENDED-DVD

● MOD

Battlefield 2: Forgotten Hope 2

Der Panzer wirbelt den Sand der Wüste auf, als er auf die Stellung der Feinde zurumpelt. Der Drahtzaun stellt für das Stahlumgetüm kein Hindernis dar. Nun haben auch die Soldaten freie Bahn und stürmen in das Lager der Deutschen. Gewehrschüsse, Schreie und Explosionen erfüllen die Luft. Die angreifenden Engländer versuchen mit allen Mitteln, den Flaggenpunkt zu erobern. Granaten fliegen durch die Luft, ein Panzer geht in einem gewaltigen Feuerball auf. Wo bleibt die Verstärkung? Doch als diese eintrifft, hat sich bereits eine gespenstische Ruhe über das Schlachtfeld gelegt. Vögel kreisen über den Polygonleichen. Diese Schlacht hat eindeutig zu viele Opfer gefordert – genau wie der gesamte Zweite Weltkrieg.

Afrika, 1940, der Krieg in der Wüste ist in vollem Gang. In der Modifikation Forgotten Hope 2 für Battlefield 2 treffen auf zehn Karten Deutsche und Engländer aufeinander. Dabei unterscheiden sich die Spielwiesen nicht nur in den Örtlichkeiten, die Sie besuchen, sondern auch in der Größe. Eine Karte für 16 Spieler bietet wesentlich mehr Übersicht als eine, die für 64 Mitstreiter ausgelegt ist.

Ob Sie im Eroberungs-Modus Flaggenpunkte einnehmen, alleine gegen den Computer antreten oder kooperativ zu Felde ziehen, bleibt Ihnen überlassen. Genau wie die Wahl der Partei und der Klasse. Möchten Sie zur Panzerbesatzung gehören oder lieber MG-Schütze sein? Nach jedem virtuellen Ableben dürfen Sie Ihre Wahl natürlich auch ändern. Achten Sie aber immer auf eine ausgewogene Mischung der Klassen in Ihrem Team.

Das Wüstenszenario hört sich eigentlich recht eintönig an. Die Modder haben es jedoch sehr geschickt umgesetzt. Brennende Wracks, zerstörte Gebäude oder Flugzeuge lockern die ansonsten braun in braun gehaltenen Gebiete auf. Auch die Lichteffekte zaubern eine stimmige Atmosphäre auf den Bildschirm. Herausragend jedoch sind die gelungenen Modelle der Soldaten und Fahrzeuge. Kämpfer in kurzen Hosen machen auf dem Schlachtfeld eben auch eine gute Figur. Die Nachladeanimationen könnten ebenso aus einem Vollpreisspiel eines professionellen Entwicklerstudios stammen. Schraubt ein Spieler etwa eine Granate auf sein Gewehr, geht dies extrem detailliert und flüssig vonstatten. Flüssig bewegen sich auch die Panzer über den Sand. Im Gegensatz etwa zum Battlefield 2-Mod Battlegroup Frontlines kommen Sie auch mit einem Tank sehr schnell an Ihr Ziel. Das mag vielleicht nicht immer realistisch sein, fördert aber den Spielspaß.

Forgotten Hope 2 gehört eindeutig in die obere Liga der Battlefield 2-Modifikationen. Große, abwechslungsreiche Schlachtfelder, ein ausgewogenes Balancing, richtig gute Optik und trotz des altbekannten Themas stets spannende Kämpfe. Nicht nur Fans des Vorgängers für Battlefield 1942 sollten mal einen Abstecher in die afrikanische Wüste wagen. Denn hier kommen Sie wahrlich ins Schwitzen. ❑

Half-Life 2: Fistful of Frags

Kein Zweiter Weltkrieg, keine Combine, kein Lufkissenboot und erst recht keine Alyx. Das Team der Komplettkonvertierung **Fistful of Frags** zauberte stattdessen staubige Straßen, geparkte Planwagen, düstere Gänge und schicke Filzhüte in die Source-Engine von **Half-Life 2**. Garniert ist das Ganze mit ur-amerikanischen Colts, Explosivgeschossen für den lautlosen Bogen, indianischen Tomahawks, Steppenläufern und frischem Gameplay. In den Mehrspielerkämpfen vor einer rustikalen Westernkulisse balgen Sie sich nicht nur um Ruhm und Ehre, sondern auch um Geld.

Im Spielmodus Fistful of Dollars etwa geht es darum, so viel Kohle wie nur möglich einzusacken. Die virtuellen Dollars sind zufällig auf der gesamten Karte verteilt und in Truhen und Kisten versteckt. Haben Sie die wertvollen Behältnisse aufgespürt, halten Sie die Enter-Taste gedrückt und die Augen offen. Das Aufbrechen der Dinger dauert etwas und ein Countdown macht die Sache spannend. Clevere Gegner nutzen diese Zeit nämlich gern für Angriffe. So kann es vorkommen, dass Ihren Rücken während der Kistenknack-Aktion plötzlich ein Messer oder eine feindliche Kugel besuchen kommt. Erleben Sie das Ende des Countdowns, rasselt die Kohle auf das Konto Ihres Teams. Gehen Sie stattdessen drauf, wandert das Geld in einen Sack, der nun Ihre virtuellen Gebeine neben der Geldkiste ziert. Teamkollegen oder Gegner dürfen es sich schnappen.

Das innovative Bewertungssystem belohnt Sie nach Ablauf der Spielrunde nicht nur für das Sammeln von Geld, sondern auch dafür, dass Sie Kameraden beschützt, Gegner weggeputzt oder bestimmte Spielziele erfüllt haben. Dafür erhalten Sie Punkte, die Sie in die Verbesserung Ihrer Ausrüstung investieren. Da es keine festen Spielerklassen gibt, können Sie sich ausrüsten, wie es Ihnen in den Kram passt. Etwa mit Nah- und Fernwaffe sowie Munition, Halstuch, Stiefelsporen und einem schicken Hut. Für die perfekte Atmosphäre summen Sie am besten noch die Titelmelodie von „Bonanza" ... (mb)



ABSTAUBER | Ein mit Halstuch vermummter Gegner (rechts) attackiert hinterrücks den Spieler, der gerade die Goldkiste öffnet. Dann schnappt er sich das Gold, das danach neben der virtuellen Leiche auftauchen wird.



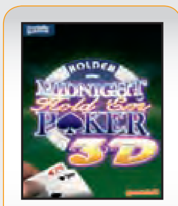
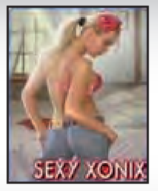
Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

TOP SPARABO JAVA-GAMES



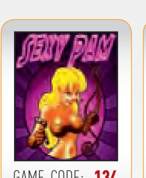


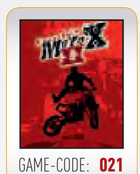
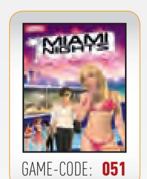
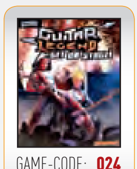
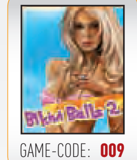
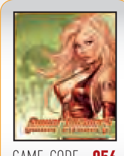
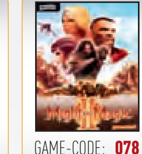
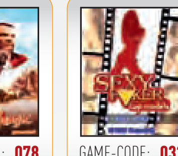
www.mobileunlimited.de

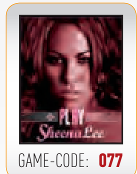
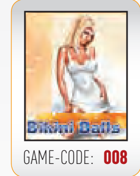
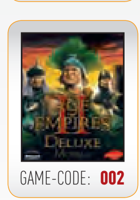

GAME-CODE: **115**

GAME-CODE: **068**

GAME-CODE: **060**

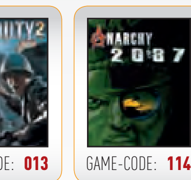
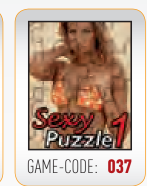
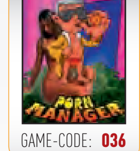
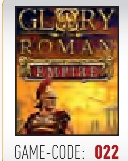
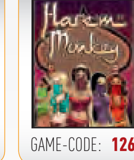
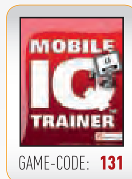
GAME-CODE: **058**

GAME-CODE: **124**

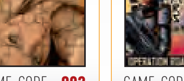
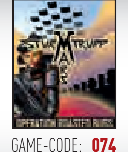
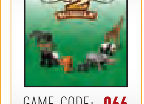
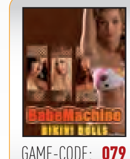
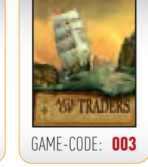
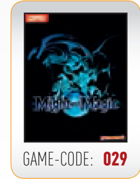

GAME-CODE: **134**
GAME-CODE: **019**

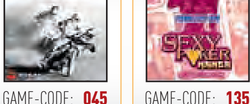
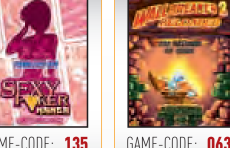
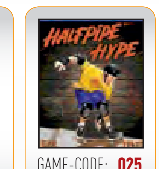
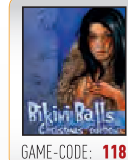
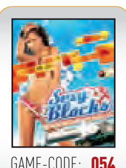
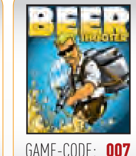
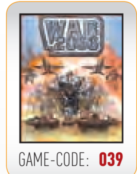
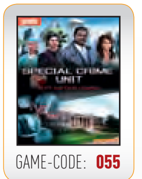
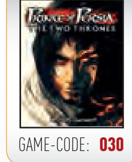
GAME-CODE: **080**

GAME-CODE: **021**

GAME-CODE: **051**

GAME-CODE: **024**

GAME-CODE: **009**

GAME-CODE: **056**

GAME-CODE: **078**

GAME-CODE: **032**

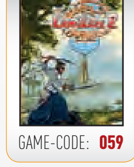
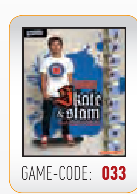

GAME-CODE: **077**

GAME-CODE: **008**

GAME-CODE: **002**

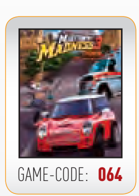
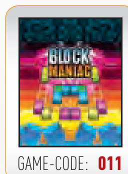
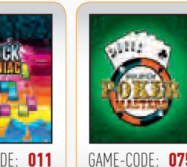
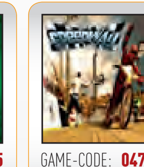
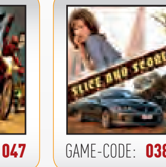
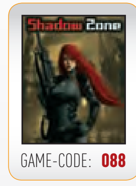
GAME-CODE: **013**

GAME-CODE: **114**

GAME-CODE: **037**

GAME-CODE: **036**

GAME-CODE: **022**

GAME-CODE: **126**

GAME-CODE: **131**

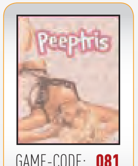
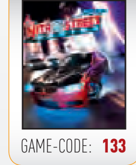
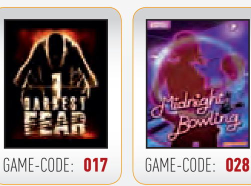
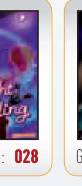
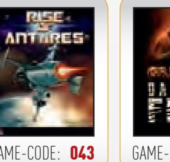
Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!

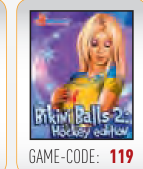
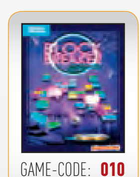
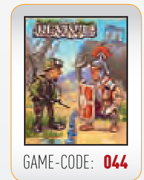
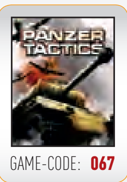

GAME-CODE: **082**


GAME-CODE: **074**

GAME-CODE: **066**

GAME-CODE: **079**

GAME-CODE: **003**

GAME-CODE: **029**

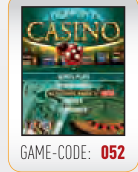
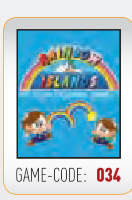
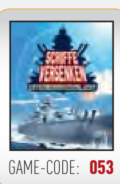
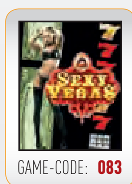
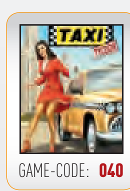

GAME-CODE: **045**


GAME-CODE: **135**

GAME-CODE: **063**

GAME-CODE: **025**

GAME-CODE: **118**

GAME-CODE: **054**

GAME-CODE: **007**

GAME-CODE: **039**
GAME-CODE: **055**

GAME-CODE: **030**

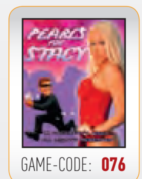
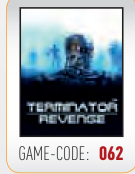
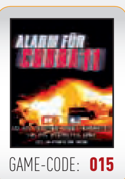

GAME-CODE: **042**

GAME-CODE: **059**

GAME-CODE: **033**

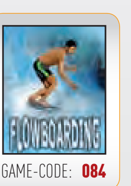
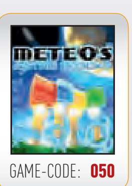
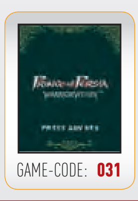
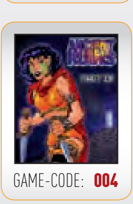
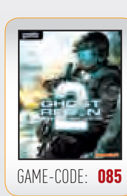
GAME-CODE: **132**

GAME-CODE: **064**

GAME-CODE: **011**

GAME-CODE: **075**

GAME-CODE: **047**

GAME-CODE: **038**

GAME-CODE: **088**


GAME-CODE: **081**

GAME-CODE: **133**

GAME-CODE: **017**

GAME-CODE: **028**

GAME-CODE: **043**

GAME-CODE: **018**

GAME-CODE: **119**

GAME-CODE: **010**

GAME-CODE: **044**

GAME-CODE: **067**


GAME-CODE: **140**

GAME-CODE: **052**

GAME-CODE: **034**

GAME-CODE: **053**

GAME-CODE: **083**

GAME-CODE: **040**

GAME-CODE: **016**

GAME-CODE: **076**

GAME-CODE: **062**

GAME-CODE: **015**


GAME-CODE: **070**

GAME-CODE: **084**

GAME-CODE: **050**

GAME-CODE: **031**

GAME-CODE: **004**

GAME-CODE: **085**

So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!
Nur 0,99 €/Spiel!

VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU | SNEAK PEEK |

TOP-THEMEN

EGO-SHOOTER:
FAR CRY 2

Seite 38



NACHGEBOHRT | Ohne Crytek? Mit Afrika-Szenario? Und offener Spielwelt? Ob das funktioniert? Redakteur Robert Horn ging den Fragen nach – und überzeugte sich selbst von Ubisofts neuem Action-Feuerwerk.

EGO-SHOOTER:
BATTLEFIELD HEROES

Seite 56

VERGNÜGT | Je moderner die Hardware, desto realistischer die Grafik? Drauf gepfiffen! Das neue **Battlefield** wird lustig, schnell und bunt!

ACTION-ADVENTURE:
TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Seite 80

SCHARFE REISE | Sebastian Weber im Glück: Unser Volontär düste nach Mexiko, um sich Lara Crofts brandneues Abenteuer anzusehen.

SNEAK PEEK

ECHTZEIT-STRATEGIE:
WORLDSHIFT

Wer hinter **Worldshift** eine Mischung aus **Starcraft** und **World of Warcraft** vermutet, ist entweder unerhört schlau – oder er hat die vergangene PC-Games-Ausgabe gelesen. Wir jedenfalls hatten das Glück, mit Florian, Stefan und Matthias drei Leser im Haus zu haben, auf die beide Fälle zutreffen. Einen ganzen Tag lang durfte das kritische Trio mit Menschen, Mutanten und Aliens in die Schlacht ziehen. Wie viel Spaß sie dabei hatten, erfahren Sie auf fünf Seiten in unserem Lesertest.

Seite 92



„Telltale erinnert mich an die Blütezeit von Lucas Arts."

Steve Purcell, Schöpfer von Sam & Max

WUSSTEN SIE, ...

... dass im Handstand die Worte „PC Games ist mein absolutes Lieblingsheft!" rückwärts auszusprechen und dabei an den Füßen gekitzelt zu werden, dass dies zu einem völlig absurden Schauspiel führt?

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab (Stand: 10. Januar)

1. **FAR CRY 2** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 3. Quartal 2008
2. **ASSASSIN'S CREED** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 1. Quartal 2008
3. **GRAND THEFT AUTO 4** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: N. b.
4. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | N. b. – Termin: N. b.
5. **GOTHIC 4: GENESIS** – Rollenspiel | Jowood – Termin: 2008
6. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 2008
7. **DSA 4: DRAKENSANG** – Rollenspiel | Dtp – Termin: 2. Quartal 2008
8. **STARCRAFT 2** – Echtzeit-Strategie | Vivendi – Termin: 2008
9. **PROJECT ORIGIN** – Ego-Shooter | Warner Bros. – Termin: 4. Quartal 2008
10. **HALF-LIFE 2: EPISODE 3** – Ego-Shooter | Valve – Termin: N. b.



BRANDSTIFTER

Der Flammenwerfer erlebt ein spektakuläres Comeback. In Far Cry 2 setzen Sie damit ganze Landstriche in Brand.

Far Cry 2

Von: Robert Horn

Ubisoft hat Großes vor: Die Welt von Far Cry 2 soll die lebendigste werden, die Sie je in einem Spiel bewundert haben.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

Malerisch leuchtet die untergehende Sonne durch die nahestehenden Bäume. Langsam erstirbt die gnadenlose Hitze der Savanne. Antilopen ziehen in Rudeln am Horizont entlang, das Steppengras wiegt sachte im auffrischenden Wind. Im Tal vor uns liegt unser Ziel, ein Außenposten, von dutzenden Söldnern scharf bewacht. Wir zücken die Karte, prägen uns unsere Position ein. Jetzt heißt es nachdenken. Schleichen wir uns rein? Vielleicht zu dem großen Geschütz im Zentrum? Oder nehmen wir das Scharfschützengewehr? Schließlich wissen die Kerle nicht, wo wir sind. Oder besser: Wir warten, bis es Nacht wird, denn auch böse Buben müssen irgendwann einmal schlafen. Je länger wir überlegen, desto mehr Möglichkeiten fallen uns ein. Mit einem Auto direkt ins Lager preschen und die Benzintanks zur Explosion bringen. Oder lautlos mit dem Messer vorgehen. Die Auswahl ist schier unendlich – das Spiel unglaublich spannend.

Geht es nach den Vorstellungen der Entwickler von Ubisoft Montreal, erleben Sie solche Momente am laufenden Band. **Far Cry 2** soll kein gewöhnlicher Ego-Shooter werden. Während eines Besuchs bei Ubisoft in Paris haben uns Projektkoordinator Julien Cunny und Chef-Levedesigner Jonathan Morin ihre Pläne genauer erläutert. Die ambitionierten Ideen erinnern dabei an den Ego-Shooter S.T.A.L.K.E.R. Der hatte ebenfalls versucht, eine komplexe Welt zu erschaffen. Gelungen ist das aber nur teilweise.

Far Cry 2 will vieles besser machen. Trotzdem soll das Spiel ein reinrassiger Shooter sein – und ein echter Nachfolger des Originals aus dem Jahre 2004. Zwar trennen sich die Entwickler von vielen Merkmalen, etwa dem Titelhelden oder mutierten Monstern, doch Kenner des Vorgängers finden etliche Dinge wieder.

Jack Carver ist passé. Stattdessen wählen Sie zu Beginn des Spiels einen aus bisher elf vorgefertigten

MEHR WISSEN MIT PC GAMES

Wir beantworten einige dringende Fragen rund um Far Cry 2:

Ist das Spiel bei so viel Freiheit noch ein Shooter?
Ja. Im Kern geht es ums Ballern. Bisher haben die Entwickler über 30 Waffen eingebaut, vom Messer bis zum Granatwerfer.

Ist Far Cry 2 linear aufgebaut wie der Vorgänger?
Nein. **Far Cry 2** hat eine vollständig begehbare Welt. Wer möchte, streift einfach nur in dem 50 Quadratkilometer großen Gebiet herum.

Wie hardwarehungrig wird das Spiel?
Aktuell zielen die Entwickler auf Besitzer von Vierkern-Rechnern mit Direct-X-10-Grafikkarten ab, um **Far Cry 2** in vollsten Details zu genießen. Für ein gelungenes Spielerlebnis reicht aber auch weniger.

Kann ich die gesamte Spielwelt permanent verwüsten?
Nein. Die Flora erholt sich nach einiger Zeit. Ebenso kehren Soldaten an ausgeräucherte Stützpunkte zurück. Alles einfach platt machen geht also nicht.

Wird es einen Karten-Editor geben?
Ja.

Haben Wetter und der Tag-Nacht-Wechsel spielerische Auswirkungen?
Ja. Bei Regen etwa brennen Gegenstände deutlich schlechter. Bei Nacht legen sich NPCs schlafen.



ÜBER DEN WOLKEN | Der aus **Far Cry (dt.)** bekannte Flugdrachen leistet auch in der Savanne gute Dienste. Dank verbesserter Flugeigenschaften segelt er nun größere Strecken.



▲ **FEUERZAUBER** | Explosionen wie diese sind in Ihren Missionen ständige Begleiterscheinungen. Das Besondere: Flammen breiten sich dynamisch aus. Der Reifenberg links wird gleich Feuer fangen.

▶ **FAHRSCHULE** | Mit Vollgas in die feindliche Basis: Die Physik-Engine lässt solche waghalsigen Aktionen ohne weiteres zu: Holzhütten und unachtsame Personen walzen Sie einfach platt.

Charakteren (darunter drei Frauen), den Sie in einen fiktiven Konflikt in einem afrikanischen Staat führen. Dort erledigen Sie Aufträge für zwei verfeindete Fraktionen und kommen dem Geheimnis Ihrer Identität auf die Spur. Die weiblichen Chraraktere dürfen Sie allerdings nicht selbst spielen. Der Grund dafür ist simpel: Es wäre für die Entwickler zu aufwendig, sämtliche Animationen aus der Ego-Perspektive noch einmal mit weiblichen Extremitäten nachzubilden. Die restlichen Söldner, die Sie nicht ausgewählt haben, werden ebenfalls in das Spiel integriert. Dort treffen Sie die harten Männer und Frauen wieder, mal als Freunde, mal als Konkurrenten. Aufträge schnappen Ihnen die künstlichen Glücksritter aber nicht vor der Nase weg (wie es etwa bei **S.T.A.L.K.E.R.** in einer frühen Version möglich war). Schließlich soll der Spieler in **Far Cry 2** der Star sein.

Es braucht einiges, um eine glaubhafte Welt zu erschaffen: künstliche Intelligenz, eine täuschend echte Umwelt, Flora und Fauna. Das sind nur wenige von vielen Punkten, die in der Summe eine real wirkende Umgebung vorgaukeln. Das haben die Entwickler auch festgestellt. „Wir hatten unsere Probleme", gesteht Jonathan.

Die wohl gemeistert wurden. Denn die Designer werden nicht müde zu erwähnen, dass die gesamte Umgebung von **Far Cry 2** dynamisch ist. Die künstliche Intelligenz der Gegner etwa funktioniert komplett ungeskriptet. Dass bedeutet, dass die Handlung des Spielers keine vorgefertigte Aktion auslöst. Die Figuren reagieren bei jedem Herangehen anders und überraschen damit sogar die Entwickler immer wieder. „Die GC-Demo habe ich sicher 50 Mal gespielt und jedes Mal hat die künstliche Intelligenz etwas anderes gemacht. Man weiß nie, was passiert", schwärmt Jonathan. Dabei gehen die Pixelschergen äußerst aggressiv zur Sache. Fliehen Sie aus einem Konflikt, ist sicher, dass die Gegner Sie verfolgen.

In solchen Situationen tut es gut, Freunde zu haben. Hier kommen die bereits erwähnten Charaktere zum Einsatz. Verstehen Sie sich etwa mit einem der sogenannten Buddies besonders gut, kann es vorkommen, dass der Gute Ihnen in brenzligen Situationen den Rücken deckt, Sie aus der Schusslinie zieht und verarztet. Der häufige Kontakt mit anderen Söldnern ist also empfehlenswert.

Dazu dient zum einen eine Spelunke namens „Mike's Place", wo sich die Glücksritter versammeln. Zum anderen haben die Entwickler Savepoints eingerichtet. An diesen Ministützpunkten, die überall in der Spielwelt verteilt sind, treffen Sie andere Waffenbrüder, frischen Ihre Munition auf oder entwerfen Schlachtpläne. Wollen Sie Ihre

SCHÖNER ALS CRYSIS?

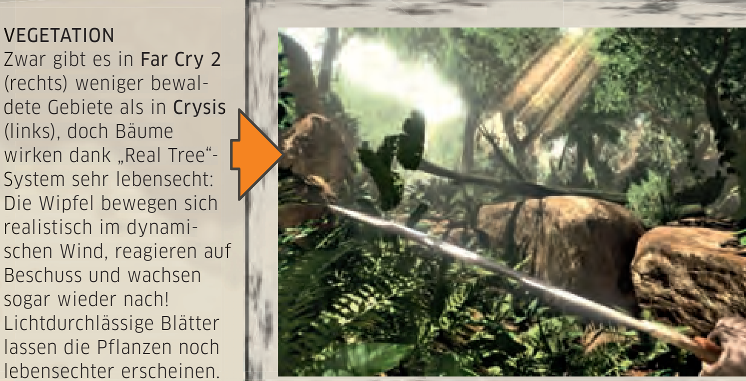
Far Cry 2 muss sich den Vergleich mit Grafik-Klassenprimus Crysis gefallen lassen. Doch der offizielle Nachfolger kann durchaus mithalten. Zwei Beispiele:





GESICHTER
Crysis (links) ist für seine unglaublich realistischen Gesichtsanimationen bekannt. Doch auch **Far Cry 2** (rechts) zeigt erstaunlich echt wirkende Gesichter. Allerdings sieht die Umsetzung im Spiel bisher eine Spur künstlicher aus.





VEGETATION
Zwar gibt es in **Far Cry 2** (rechts) weniger bewaldete Gebiete als in **Crysis** (links), doch Bäume wirken dank „Real Tree"-System sehr lebensecht: Die Wipfel bewegen sich realistisch im dynamischen Wind, reagieren auf Beschuss und wachsen sogar wieder nach! Lichtdurchlässige Blätter lassen die Pflanzen noch lebensechter erscheinen.

nächste Mission lieber bei Nacht angehen, stellen Sie sich hier einfach einen Wecker und machen ein Nickerchen. In den Konsolenumsetzungen sollen die Punkte außerdem zum Speichern ausgenutzt werden, PC-Spieler bleiben davon zum Glück verschont.

Zusätzlich existieren in der rund 50 Quadratkilometer großen Spielwelt neutrale Dörfer, in denen Sie ebenfalls in Ruhe gelassen werden – sofern Sie nichts Dummes anstellen. In unserer Präsentation mopsten die Entwickler rotzfrech einen herumstehenden Jeep und zogen damit den Unmut beider Parteien und jede Menge blauer Bohnen auf sich. Gut für notorische Stunksucher: Nach und nach vergessen die Geschädigten ihren Ärger auf den Spieler, sodass Sie nach einiger Zeit wieder unbeschadet in die Ortschaften zurückkehren können. Fest steht, dass Sie sich zwischen allen Orten völlig frei bewegen. Einen vorgefertigten Weg wie im Vorgänger oder gar einzelne Abschnitte wie in **S.T.A.L.K.E.R.** gibt es nicht.

Damit Sie sich in einer derart großen Welt nicht verlaufen, hat sich Ubisoft Montreal einiges überlegt. „Kommen Sie auf dem Weg zu Ihrem Auftrag an einem Waldgebiet vorbei und beschließen Sie, dieses zu erkunden, ist klar, dass dort drinnen etwas geschehen muss", erläutert Jonathan, „und dass es auch eine Belohnung gibt, etwa Waffen oder Fahrzeuge." Dadurch vermeiden wir, dass Sie minutenlang nichts anderes machen, als mit dem Auto von A nach B zu gurken. Stichpunkt Auto: Damit Ihnen etwaige Unfälle mitten im Nirgendwo nicht die Motivation aus den Segeln nehmen, darf Ihr Held liegengebliebene Fahrzeuge einfach selbst reparieren. Eine gute Nachricht für Spieler, die wie der Autor dieser Zeilen in Spielen des Öfteren den einzigen Baum im Umkreis von 100 Kilometern rammen.

Zurück zur dynamischen Welt: Die eigens entwickelte Dunia-Engine simuliert nicht nur eine täuschend echte Umgebung, sondern komplette Tag-und-Nacht-Wechsel (eine Stunde in der Wirklichkeit sind etwa sechs Spielstunden) sowie grandios anzuschauende Stürme. Die wirbeln Sträucher und Bäume ordentlich durcheinander.

Wie in **Crysis** lassen sich die Pflanzen akkurat mit einer Schusswaffe zerlegen. Für **Far Cry 2** haben sich die Entwickler aber noch eine Besonderheit ausgedacht: Die Flora wächst nach einiger Zeit wieder nach. So sahen wir in einer Demo, wie ein zuvor verstümmelter Busch wieder kleine Äste entwickelte, um daraufhin in wenigen Sekunden in voller Pracht zu erblühen. Im fertigen Spiel dauert das natürlich wesentlich länger. All diese Mühen der Entwickler führen dazu, dass verwüstete Spiellandschaften nicht karg und leblos bleiben. Durch Effekte wie sich ausbreitendes Feuer haben Spieler immerhin die Möglichkeit, ganze Landstriche in graue, morbide Orte der Zerstörung zu verwandeln. Denn brennen Sie etwa mit einem Flammenwerfer eine Schneise in die Steppe, sorgt dynamisch wechselnder Wind für eine ausufernde Feuersbrunst. Das ist taktisch äußerst sinnvoll, um etwaige Verfolger abzuschütteln. Doch Vorsicht: Dreht der Wind, haben Sie ein ernsthaftes Problem.

Das beeindruckende Feuersystem kann aber noch mehr: So fackeln Sie Strohhütten ab oder bringen Holzbrücken durch geschicktes Zündeln zum Einsturz. Sollte es vorher geregnet haben, ist ein Großbrand übrigens weit schwieriger auszulösen. Ein gutes



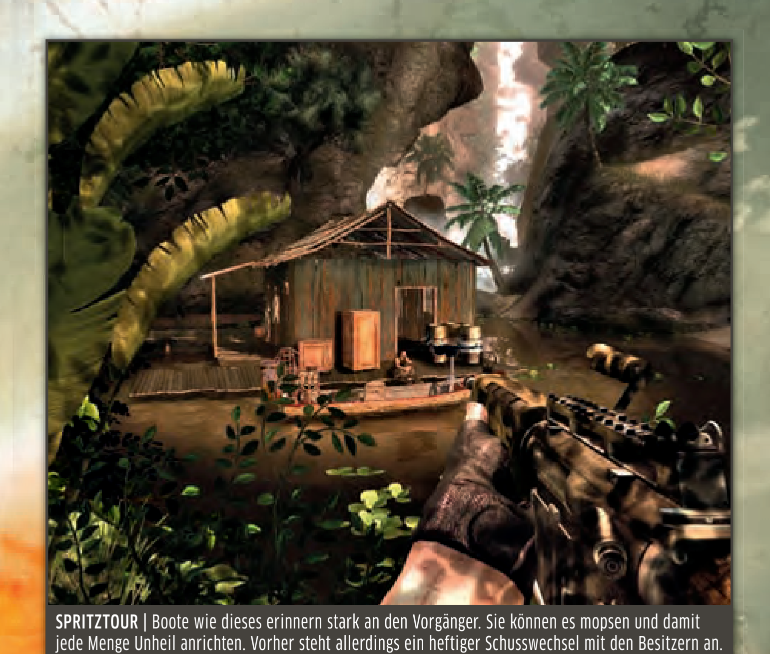
RUHIG BLUT

Far Cry 2 wird brutal. Müssen sich deutsche Spieler Sorgen machen?

Gegner lassen sich zum Beispiel mit dem Flammenwerfer töten, ein steter Dorn im Auge der Jugendschützer. Auch die Verarztungssequenzen sind von teils roher, realistischer Brutalität. Ubisoft Montreal bestätigte uns jedoch, dass sie direkt mit der USK zusammenarbeiten, um eventuell Probleme direkt zu behandeln. Es soll keine für Deutschland geschnittene Fassung geben, sondern eine international identische Version.



WEHRPFLICHT | Über 30 Waffen gibt es bisher im Spiel, darunter schwere Maschinengewehre oder Flammenwerfer. Tragen dürfen Sie immer nur drei gleichzeitig.



SPRITZTOUR | Boote wie dieses erinnern stark an den Vorgänger. Sie können es mopsen und damit jede Menge Unheil anrichten. Vorher steht allerdings ein heftiger Schusswechsel mit den Besitzern an.

Beispiel, wie Wetter und Spielmechanik ineinandergreifen.

Seit der Pre-Alpha-Version, die die Entwickler auf der Spielemesse Games Convention im vergangenen Jahr zeigten, hat sich einiges getan. Besonders grafisch beeindruckt der Titel nunmehr auf hohem Niveau. Ein Vergleich mit **Crysis** ist in Bezug auf Vegetation und gelungene Schatteneffekte durchaus gerechtfertigt. Ubisoft Montreal spendierte den Palmen Blätter, durch die das Sonnenlicht wunderbar realistisch bricht. Auch HDR (High Dynamic Range Lighting), das das Sehverhalten des menschlichen Auges simuliert, findet sich im Spiel wieder.

Das alles hat natürlich seinen Preis. Gerüchte, die behaupten, für **Far Cry 2** benötige man einen Rechner mit Vierkernprozessor, bestätigten die Entwickler bei unserem Besuch vor Ort. Die Rede

Bitte lesen Sie weiter auf Seite 44

DER SÖLDNER AN IHRER SEITE

Neben Ihnen selbst streifen noch andere Glücksritter durch die Savannen von Far Cry 2. Zu jedem gibt es dabei eine umfangreiche Biografie. Vier Beispiele:

Hakim Echebbi
Sohn eines berühmten Freiheitskämpfers. Nach einer militärischen Laufbahn gründete er eine Sicherheitsfirma. Seit einem Versicherungsskandal verschwunden.

Marty Alencar
Der ehemalige Marine lebte in den USA, bevor er sich einer privaten Sicherheitsfirma anschloss. Die schickte den Kämpfer für weitere Einsätze ins Ausland.

Andre Hippolyte
Der gebürtige Haitianer wendete sich früh dem Militär zu. Später verwickelt in Aktionen für das kolumbianische Drogenkartell. Verweigerte ein Attentat auf Staatspräsident Aristide.

Frank Bilders
Aufgewachsen in Irland. Seine Karriere als Terrorist brachte ihn hinter Gitter, wo er mit vier Morden in Verbindung gebracht wurde. Lebt jetzt in Afrika.

Freund oder Feind?
Die Söldner, die Ihnen begegnen, haben alle ihre eigenen Ziele. Manche werden Ihnen helfen und Sie etwa aus Gefahrenzonen retten. Andere geben Ihnen Aufträge oder stehen Ihnen gar feindlich gesinnt gegenüber. Die Entwickler wollen jedem der Männer (und Frauen) individuelle Verhaltensmuster spendieren.

IST DAS NOCH FAR CRY?

Viele Fans betrachten Cryteks Crysis fälschlicherweise als zweiten Teil von Far Cry (dt.). Aber wie viele Elemente des Originalspiels stecken in Far Cry 2?

FAHRZEUGE



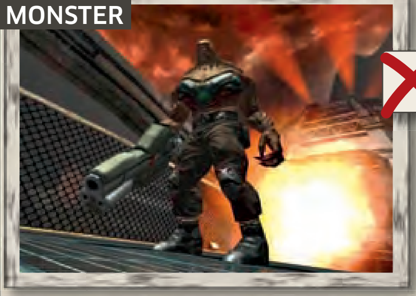
Vehikel wie Boote oder Jeeps gibt es auch im Nachfolger. Fortbewegungsmittel sind aufgrund der Kartengröße zwingend erforderlich. Sogar der berühmte Gleitdrachen hat es ins Spiel geschafft. 14 Fahrzeuge wird es in **Far Cry 2** geben.

HELD



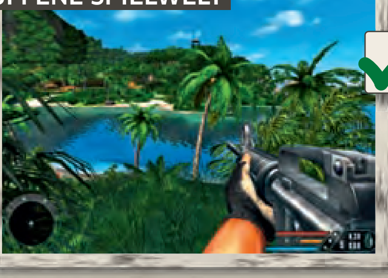
Jack Carver gibt es nicht mehr. Der Held aus **Far Cry (dt.)** wird im Nachfolger durch passende Kämpfer ersetzt. Stattdessen wählen Sie aus vorgefertigten Charakteren Ihren Liebling und führen ihn in den Kampf unter der Sonne Afrikas.

MONSTER



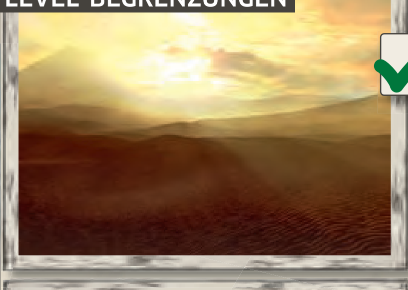
Verrückte Wissenschaftler oder mutierte Wesen sind in **Far Cry 2** absolut tabu. Stattdessen sind menschliche Gegner Ihre Feinde. Ubisoft Montreal will das Spiel realistisch halten. Sci-Fi-Elemente passen nicht in dieses Konzept.

OFFENE SPIELWELT



Auch wenn das Spiel nicht mehr auf einer tropischen Insel spielt: Die gefühlt unbegrenzte Welt gibt es auch in **Far Cry 2**. So können Sie jeden Punkt der Karte jederzeit bereisen und haben nie das Gefühl, am Vorankommen gehindert zu werden.

LEVEL-BEGRENZUNGEN



Das kennen wir aus **Far Cry (dt.)**: Versuchten Sie damals, die Insel über Seeweg zu verlassen, wurden Sie von Hubschraubern aufgehalten. Ähnliches im Nachfolger. Hier ist die Wüste unüberwindbares Hindernis für erkundungswütige Spieler.

STIL



War **Far Cry (dt.)** noch farbenfroh, ist der Nachfolger deutlich düsterer gehalten. Die Entwickler gestalten die afrikanische Savanne bewusst dreckig. Schließlich ist Ihr Ausflug kein Spaziergang, der Umgangston rauh.

EINE LEBENDIGE WELT

Ubisoft Montreal versucht, Far Cry 2 so realistisch wie möglich zu gestalten. Wie das gelingen soll, stellen wir hier vor und vergleichen einige Punkte mit S.T.A.L.K.E.R.:

Feuer 1
Tageszeit 2
Zerstörung 3
Künstliche Intelligenz 4
Wetter 5
Atmosphäre 6
Tierwelt 7
Waffen 8
Fahrzeuge 9



FEUERTEUFEL | Das Brandsystem ist eine echte Neuerung. Flammen breiten sich je nach Windrichtung aus und verursachen ganze Flächenbrände. Nachdem das Feuer gewütet hat, bleibt erst mal nichts als verbrannte Steppe übrig.



SANITÄTER! | Die künstliche Intelligenz der Gegner soll sich jeder Situation anpassen. So retten die Gegner auch schon mal einen angeschossenen Kameraden aus der Schusslinie und verarzten ihn hinter sicherer Deckung.



FAR CRY 2

Was die Entwickler mit Far Cry 2 versuchen, ist nicht neu. Viele Studios scheiterten an einer solchen Umsetzung (Boiling Point), andere schafften zumindest gute Kompromisse (S.T.A.L.K.E.R.)



◀ **TAGESABLAUF** | In **Far Cry 2** gehen die Söldner ihrem Tagwerk nach. So agil wie die Konkurrenz von **S.T.A.L.K.E.R.** sind sie allerdings nicht.

▶ **TIERWELT** | Die Fauna in der afrikanischen Welt ist umfangreich und realistisch. Feindselig gesinnte Tiere gibt es nicht. Große Tierherden lassen sich zum Beispiel für Ablenkungsmanöver missbrauchen.



S.T.A.L.K.E.R.

Der Ego-Shooter aus der Ukraine warb vor Veröffentlichung mit einer Menge Besonderheiten, die eine lebendige Welt versprachen. Doch vieles davon war in der fertigen Version nicht zu finden.



◀ **TAGESABLAUF** | Die Protagonisten in **S.T.A.L.K.E.R.** sollten ursprünglich selbstständig auf die Jagd nach Artefakten gehen. In der fertigen Version sieht man Sie aber nur selten aktiv werden.

▶ **TIERWELT** | Mutierte Scheußlichkeiten machen Artefaktjägern das Leben schwer. Die Tiere haben ein individuelles Verhalten und flüchten auch mal.





GUTEN MORGEN SONNENSCHEIN | Ein Tag in **Far Cry 2** dauert etwa zwei reale Stunden. Passend dazu wandert die Sonne wunderschön anzusehen über den Horizont. Nächte sollen laut Entwicklerangaben allerdings kürzer sein.



DAMPFWALZE | Das Zerstörungssystem bedient sich einer ausgeklügelten Physik-Engine und bezieht außerdem Feuer mit ein. Explodiert etwa eine Gasflasche, wirbelt sie unkontrolliert herum und setzt umstehende Gebäude in Flammen.



STEIFE BRISE | Das dynamische Wettersystem sorgt für eine ansprechende Kulisse. Schlägt das Wetter um, ziehen schwere Wolken auf und starker Wind schüttelt die Bäume ordentlich durch. Blätter und Gestrüpp wirbeln durch die Gegend.



◀ **WAFFEN** | Staub und Schmutz der Savanne bringen Ihre Waffen dazu, kaputt zu gehen. So kann es zu Rohrkrepierern und Ladehemmungen kommen.

▶ **FAHRZEUGE** | Ohne Vehikel geht kaum etwas in **Far Cry 2**. Schließlich müssen Sie ein riesiges Gebiet erforschen. Bisher sollen 14 Fortbewegungsmittel zur Verfügung stehen.





◀ **WAFFEN** | Waffen verschleißen in STALKER ab und zu und verursachen dadurch Ladehemmungen. Hier hilft nur: austauschen. Die Auswahl ist geringer als in **Far Cry 2**.

▶ **FAHRZEUGE** | Ein gestrichenes Feature von **S.T.A.L.K.E.R.**. Autos stehen zwar herum, sind aber nicht benutzbar. Fans reichten fahrbare Untersätze per Modifikation nach.





ÜBERFALL | Mit einem Jeep legen Sie weite Wegstrecken zurück. In dieser Szene durchquert der Held gerade eine unübersichtliche Schlucht, als er in einen Hinterhalt verfeindeter Kräfte gerät. Sollte Ihr Wagen in so einem Gefecht Schaden nehmen, reparieren Sie ihn einfach. Zu Fuß laufen muss niemand.

FORTSETZUNG FOLGT(E)

Einzig auf Konsolen gab es ein Wiedersehen mit dem Titelhelden Jack Carver:

In **Far Cry Instincts** (2005) für die Xbox wird dem Helden ein Serum injiziert. Das befähigt ihn, tierische Fähigkeiten einzusetzen. Der Nachfolger **Far Cry Instincs: Revolution** (2006) führt dieses Thema fort. Als **Far Cry Vengeance** erschien das Spiel für Nintendos Wii-Konsole. Aufgrund schwammiger Steuerung gilt **Vengeance** aber als schlechtester Teil der Reihe.

ist hier glücklicherweise nur von den höchsten Einstellungen, mit Zweikernprozessor und besserer Direct-X-9-Grafikkarte ist **Far Cry 2** angeblich aber auch schon ein Hochgenuss.

Das Gesundheitssystem im Spiels haben die Entwickler auch erneuert. Zur Erinnerung: Wurde der Held zu schwer getroffen, färbte sich der Bildschirm rot. Daraufhin verarztete sich die Spielfigur mit teils drastischen Animationen selbst, indem sie etwa eine Kugel mit dem Messer aus dem Bein pulte. Doch damit gab es Probleme: „In heftigen Gefechten musste man sich andauernd selbst verarzten. So sah man die Animationen am laufenden Band. Wenn man dann auch noch getroffen wurde, brach der Vorgang ab. Man musste von vorne beginnen", reflektiert Jonathan.

Deswegen gibt es jetzt einen Gesundheitsbalken. Der besteht aus fünf Feldern, die sich einzeln wieder füllen, wenn einen längere Zeit keine Kugel erwischt. Zusätzlich braucht der Held jetzt Verbandskästen, die im Spiel verteilt sind. Damit heilen Spieler jeweils bis zu drei Felder des Gesundheitsbalkens in einer rasant-kurzen Sequenz, die kaum den Spielfluss unterbricht. Erst wenn der letzte Lebensbalken erreicht ist, müssen Sie auf die langsame Eigen-OP setzen. Da bekommen Sie dann wieder die morbiden Animationen zu sehen. Das Spiel soll genau registrieren, wo am Körper Sie sich verletzt haben und die Eigenreparaturen entsprechend sinnvoll wiedergeben. Schließlich macht es keinen Sinn, eine Schusswunde zu behandeln, wenn Sie gerade einen 20 Meter tiefen Abhang hinuntergestürzt sind.

Wie viel Aufwand in **Far Cry 2** steckt, erkennen Sie daran: Der Erscheinungstermin hat sich inzwischen von Anfang auf Ende 2008 verschoben. Bei unserem Besuch nannten die Entwickler September oder Oktober dieses Jahres als realistisch. Klar, eine lebendige Welt zu erschaffen ist schließlich ein ganzer Haufen Arbeit.

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Der lebendige Spielwelt ist so eine Sache. Da gibt es so viel zu beachten, dass man leicht Fehler macht. Wie in **S.T.A.L.K.E.R.** zum Beispiel. Das bisher gezeigte, harte, dreckige Söldnerleben in **Far Cry 2** ist auf jeden Fall schon sehr beeindruckend. Auch die schier endlosen Möglichkeiten, den Gegnern in die Suppe zu spucken, sprechen eine deutliche Sprache: Hier fühlen sich Action-Fans wohl.

ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 4. Quartal 2008

INTERVIEW MIT **CLINT HOCKING**

„Wir wollen, dass der Spieler den Schweiß fühlt."

PC Games: Wie lange benötigt man, um **Far Cry 2** durchzuspielen?
Hocking: „Wir hoffen, das Spiel macht durchschnittlichen Spielern rund 40 bis 50 Stunden Spaß, egal ob sie die Hauptgeschichte beenden oder einfach nur ein wenig entdecken wollen. Wenn man allerdings alles erforschen und sehen will, dann können es auch gut 100 Stunden Spielzeit sein. Wenn man sich nur auf das Wesentliche beschränkt, dann kann man es vielleicht in acht Stunden schaffen."
PC Games: Wie lange dauert eine durchschnittliche Mission für die Spieler?
Hocking: „Wir haben knapp 100 Missionen. Die Hauptaufgaben der beiden Fraktionen sind keine kleinen 15-Minuten-Aufträge, wie man sie von anderen Spielen mit offener Spielwelt kennt. Die Hauptmissionen, von denen es etwa 20 gibt, sind dabei reinrassige Shooter-Aufgaben. Wie lange so eine Missionen dauert, kann sehr unterschiedlich sein. Je nach Spielstil benötigen Spieler bis zu eineinhalb Stunden. Stellen Sie sich einfach einen ganz normalen Level mit Haupt- und Nebenmissionen vor, jedoch mit einer vollständigen Welt drumherum."
PC Games: Was war die größte Herausforderung, die Sie während der Entwicklung meistern mussten?
Hocking: „Die größte Herausforderung fand wohl in der Konzeption statt. In dieser Zeit entwickelten wir die Engine und warteten darauf, dass diverse Werkzeuge zur Verfügung stehen. Wir mussten einen starken Glauben in unser Projekt und unsere Ideen haben. Die anstrengendste Zeit waren die Monate, bevor es endlich richtig losging. Das war beängstigend!"
PC Games: Was würden Sie jemandem sagen, der sich zwischen **Crysis** und **Far Cry 2** entscheiden muss?
Hocking: „**Crysis** ist ein wirklich sehr kontrollierter und designter Shooter. Hinsichtlich der Story ist **Crysis** allerdings linear – Sie folgen einem festen Strang, der Sie durch das Spiel leitet. Während Sie diesem Pfad folgen, haben Sie nahezu unendliche Freiheit, wie Sie das tun. **Far Cry 2** ist viel offener, dafür in einigen Details nicht so sehr auf Hochglanz poliert. Dafür geben wir dem Spieler deutlich mehr Freiheiten. **Crysis** ist sehr makellos, unser Spiel ist äußerst dreckig. Wir wollen, dass der Spieler den Schweiß fühlt, das Blut spürt und das Öl an den Waffen riecht. In **Crysis** spielen Sie einen Supersoldaten und verfügen über das perfekte Werkzeug, um die Missionen zu erfüllen. In unserem Spiel gehören Sie zum dreckigen Abschaum, jemand, der Leute mit einem Stein zu Tode prügelt, mit bestialischen Waffen zur Strecke bringt und sich durch eine hoffnungslose Welt schlägt. **Crysis** und **Far Cry 2** sind zwei völlig unterschiedliche Spiele, die problemlos nebeneinander existieren können."



CLINT HOCKING ist Spieldesigner bei Ubisoft.

Duke Nukem Forever

Von: Robert Horn

Wahre Helden sterben nie. Gelingt Duke nach zehn Jahren Entwicklung ein Comeback?

MACHO
Noch immer trägt Duke Nukem Sonnenbrille, Igelfrisur und jede Menge Coolness zur Schau.

VON FRÜHER BIS HEUTE

Der blonde Muskelprotz mit den coolen Sprüchen und dem lockeren Abzugsfinger geistert schon seit 17 Jahren durch die Spielewelt. Doch was ist seitdem alles geschehen? Unsere Zeitleiste gibt Auskunft:

Das erste Spiel mit dem Titel **Duke Nukem** erschien 1991. Das Jump & Run bestach damals durch schnelles Gameplay und viele zerstörbare Objekte. Aus Angst vor einem Rechtsstreit taufte Entwickler Apogee Software den Titel kurze Zeit **Duke Nukum**, da es zur selben Zeit einen Bösewicht mit gleichem Namen in der Zeichentrickserie **Captain Planet** gab. Als jedoch feststand, dass der Name nicht geschützt ist, änderten ihn die Macher wieder in **Duke Nukem**.

1991

1992 Die erste Ausgabe der PC Games erscheint.

1993

Duke Nukem 2 wird für den PC veröffentlicht.



RÜCKBLICK | In der Version aus 2001 bewunderten Fans vor allem die gelungenen Gesichtszüge der Protagonisten.

Man sollte meinen, dass ein Spiel, das über Jahre hinweg als Treppenwitz der Spieleindustrie galt und in den vergangenen Jahren mit nichts als witzlos winzigen Screenshots aufwartete, schon längst aus den Köpfen der Spieler verschwunden ist. Doch als Ende 2007 ein kurzes Render-Filmchen über **Duke Nukem Forever** im Internet auftauchte, wurde diese Behauptung widerlegt. Ganze Server brachen unter dem Ansturm begeisterter Fans und neugieriger Nörgler zusammen. Ein weiteres Mal polarisierte der Duke die Massen. Kommt er nun wirklich? Oder wird in einem halben Jahr wieder alles umgeschmissen? Auf unserer Webseite pcgames.de stapelten sich die Kommentare zu aktuellen **Duke Nukem Forever**-Meldungen. Schließlich waren die bis dato letzten bewegten Bilder des Spiels schon 2001 erschienen, in einem ausführlichen Trailer für die Spielemesse E3 2001 in Los Angeles. Dieser beeindruckte damals mit unglaublich detaillierten Gesichtszügen des Helden und einer Action, die alles hatte, was Genre-Fans zu jener Zeit begehrten: wilde Ballereien, aberwitzige Verfolgungsjagden, schleimige Aliens und knapp bekleidete Frauen im Übermaß.

Danach ging es bergab: Kurze Zeit später verschwanden auf der Webseite der Entwickler alle Screenshots zum Titel. Seit diesem Zeitpunkt ist es im Hause 3D Realms still geworden, Informationen oder gar Bilder gab es keine mehr. Auf Fragen nach dem Verbleib des Werkes wurde lapidar mit dem Spruch „When it´s done" geantwortet – eine Parole, die in der Branche inzwischen viele Anhänger gefunden hat.

Auf dem Tiefpunkt der Popularität verlieh die Webseite Wired.com dem Spiel 2004 den Vaporware Lifetime Achievement Award. Diese alles andere als ehrenvolle Auszeichnung erhalten Erfindun-

KREATIVE KANONEN

Ob Eisstrahler oder Miniaturkanone, das Waffenarsenal von Duke Nukem geizt nicht mit Kreativität. Wir stellen Ihnen unsere eigenen Ideen vor:



Blondiermittel
Duke Nukem ist ein eitler Pfau. Deswegen muss die Frisur ab und zu nachgebleicht werden. Allerdings gibt es das Blondiermittel nur an Sonnenbank-Speicherpunkten. Hilft im Notfall auch gegen aufdringliche Gegner. Come get some!



Portalkanone
Bekannt aus dem Spiel **Portal** (**Orange Box**). Die Variante des Dukes erzeugt nur ein Loch, darunter: fieser Treibsand oder Stacheln. Bei weiblichen Gegnern: Schlamm.



Nerdblaster
Verwandelt jeden Gegner in einen pickeligen Klugscheißer. Der nervt. Vorsicht: Dieser neue Gegner ist zwar schwach, quatscht einem aber ganz schnell die Lautsprecherboxen kaputt!



Zufallskrankheiten-Werfer
Die Waffe für Sadisten. Schleudert unangenehme Krankmacher auf den Gegner. Von fies juckenden Ausschlägen bis zu tödlichen Herzinfarkten ist alles dabei. Unser Favorit: Explosions-Flatulenz.



Spion-Röntgenbrille
Ähnlich dem Modell eines Agenten. Dukes Brille lässt aber nur die Klamotten des Opfers verschwinden. Spielerisch totaler Unsinn. Mehr muss nicht gesagt werden.

Extremitäten-Amplifier
Erinnern Sie sich an den Spielhallenklassiker **Battletoads**? Dann wissen Sie, was wir meinen: Geht Duke Nukem in den Nahkampf, haut er seinen Gegnern gigantische Fäuste um die Ohren oder befördert die Feinde mit einem herzhaften Tritt komplett aus dem Bild.

1997



- Duke Nukem Forever wird angekündigt.
- Duke Nukem 64 erscheint für den Nintendo 64.

1998

- Duke Nukem: Time to Kill erscheint für die Playstation
- Entwickler 3D Realms wechselt die Grafik-Engine bei Duke Nukem Forever





1999



- Duke Nukem erscheint auf dem Game Boy Color.

2000



- Duke Nukem: Land of Babes erscheint für die Playstation.

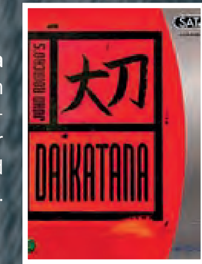
BITTE WARTEN

Duke Nukem Forever ist nicht der einzige Titel, auf den Spieler seit einer halben Ewigkeit warten. So manches Produkt verzögerte sich peinlich lange. Hier einige Beispiele:



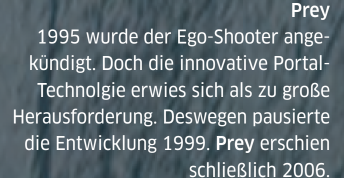


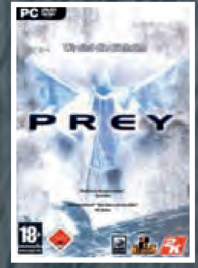
S.T.A.L.K.E.R.
2001 angekündigt, sollte das Spiel eigentlich 2003 erscheinen. Doch Schwierigkeiten in der Produktion und ein offensichtlich überfordertes Entwickler-Team sorgten dafür, dass der Shooter erst im März 2007 in die Läden kam.



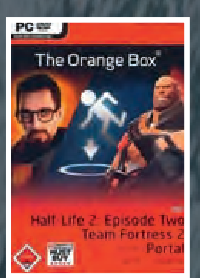
Daikatana
Großer Hype um nichts: Entwickler John Romero kündigte seine „Shooter-Revolution" für 1997 an. Drei Jahre später erschien **Daikatana** – und fiel bei Fans und Kritikern gnadenlos durch.

Heart of Darkness
Fünf Jahre dauerte die Produktion des Jump & Runs, über das häufig Gerüchte kursierten, die Entwicklung werde eingestellt. Trotz lächerlicher 288x192 Pixel und eines altmodischen Gameplays begeisterte das Spiel mit seinem Charme und der Geschichte.





Prey
1995 wurde der Ego-Shooter angekündigt. Doch die innovative Portal-Technolgie erwies sich als zu große Herausforderung. Deswegen pausierte die Entwicklung 1999. **Prey** erschien schließlich 2006.



Team Fortress 2
Was lange währt, kann auch gut werden. Das bewies zumindest Entwickler Valve mit **Team Fortress 2**. Seit 1998 harrten Fans auf der ganzen Welt auf den zweiten Teil des Mehrspieler-Shooters. Erst 2007 war es so weit. Das Warten hat sich gelohnt.



REISEFIEBER | Über die Schauplätze ist nichts Genaues bekannt. In früheren Versionen gab es Las Vegas zu sehen.

gen, Spiele oder Programme, die zwar schon lange angekündigt sind, aber wahrscheinlich nie erscheinen. **Duke Nukem Forever** hatte bereits zwei Jahre zuvor jeweils eine solche Trophäe abgegriffen. Lange Zeit blieb es seitdem still, das Spiel war fast vergessen. Einzig zwei fitzelig kleine Screenshots bei Jobausschreibungen wiesen darauf hin, dass das Team die Arbeit unter dem Negativdruck einer ganzen Industrie nicht auf den Müll geworfen hatte. Mit dem Video von 2007 scheinen die Entwickler ihre Kommunikationsfähigkeit wiedergefunden zu haben. Endlich gab es Ende Dezember neue Informationen:

Ein wichtiges Merkmal jedes Shooters ist die Grafik. Seit Ankündigung hat 3D Realms die Engine mehrfach gewechselt. Kam zu Beginn noch die **Quake 2**-Engine zum Einsatz, wurde daraus später die **Unreal**-Engine. Diese ersetzte man wiederum durch die **Unreal**-Engine 2, die noch heute verwendet wird. Das mag auf den ersten Blick nicht mehr zeitgemäß wirken, doch Chef-Designer George Broussard versicherte, dass die Entwickler die Engine inzwischen so stark modifiziert haben, dass sie durchaus modern und sehenswert ist (Siehe Kasten Seite 56). Optik allein macht aber noch keinen guten Shooter.

So verwendet **Duke Nukem Forever** eine Physik-Engine, um heutigen Standards gerecht zu werden. Zurzeit setzt 3D Realms auf Software aus dem Hause Meqon Research, einem schwedischen Unternehmen, das 2005 von Ageia gekauft wurde. Sie wissen schon, der Physikkarten-Hersteller. Gepaart mit der bekannt hohen Interaktivität der **Duke Nukem**-Spiele, erwarten wir lustige Physikspielereien im Stile eines **Half-Life 2**, die sicher nicht selten die Grenzen des guten Geschmacks ausloten.

Ebenjene Interaktivität mit der Spieleumgebung soll laut Broussard auch im kommenden Shooter wieder eine entscheidende Rolle spielen. Verständlich, immerhin ist sie ein wichtiges Markenzeichen der Duke-Reihe und sorgte schon in vorangegangenen Teilen für jede

2001

- Auf der Spielemesse E3 in den USA zeigt 3D Realms einen zweiminütigen Trailer von Duke Nukem Forever, der die Presse begeistert. Das Spiel soll noch dieses Jahr erscheinen.

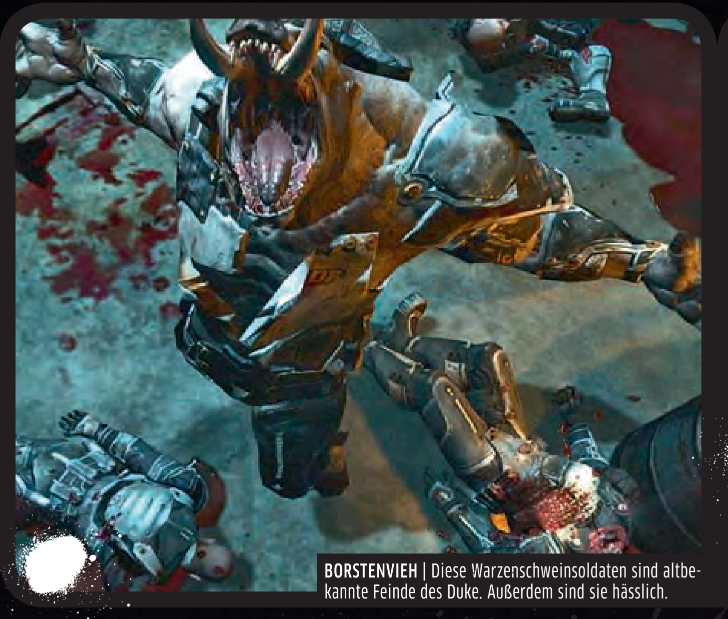
2002

- Erneut wechselt 3D Realms die Engine von Duke Nukem Forever: Nun kommt die Unreal-Engine 2 zum Einsatz.
- Duke Nukem Manhattan Project erscheint für den PC.



2003

- Auf der Webseite von 3D Realms verschwinden alle Screenshots zu Duke Nukem Forever.
- pcgames.de veröffentlicht erste Details zu Hardware-Anforderungen des Spiels.



BORSTENVIEH | Diese Warzenschweinsoldaten sind altbekannte Feinde des Duke. Außerdem sind sie hässlich.



SCHUTZWALL | Manche Gegner nutzen Schilde als Deckung. Zumindest in der alten Version konnte das der Held ebenfalls.

Menge absurd-komische Momente, die Spieler noch heute ein schiefes Grinsen ins Gesicht zaubern.

Doch reichen diese Faktoren, um **Duke Nukem Forever** auf eine Stufe mit modernen Shootern wie **Crysis** oder **Call of Duty 4: Modern Warfare** zu heben? Schließlich haben die Entwickler die Arbeit am Spiel mindestens dreimal neu gestartet. Hat man dieses Mal das richtige Rezept gefunden, um den Duke aus der Liste der Computerspiel-Dauerwitze zu streichen? Ja, wenn man George Broussard Glauben schenkt. Denn die aktuelle Spielversion stammt von 2004, wird also seit drei Jahren ohne Unterbrechung vorangetrieben. Damit sollte sich die Entwicklung langsam dem Ende zu neigen, die PR-Arbeit beginnen. Und tatsächlich, es scheint sich etwas zu tun: Das Studio wagt nach dem letzten großen Auftritt auf der E3 2001 erste Schritte in die Öffentlichkeit.

Auf die Frage eines Online-Magazins, ob 3D Realms es bereut, das Schweigen gebrochen zu haben, antwortet Broussard lapidar:

2005

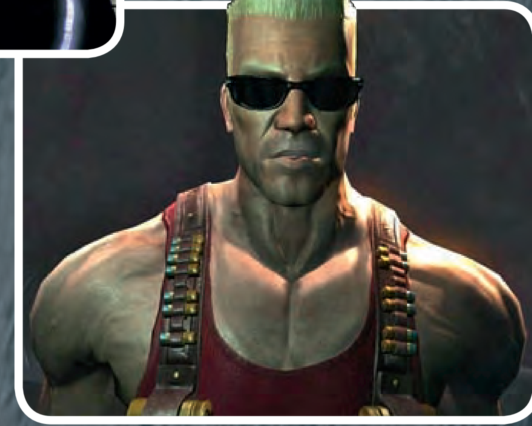
Duke Nukem Forever wird, wie schon die Jahre davor, nicht auf der Spielemesse E3 in Los Angeles gezeigt.

2007 EINE MINUTE DUKE NUKEM

Selten löste ein kleines Filmchen im Internet so viel Chaos aus wie der Trailer zu Duke Nukem Forever, den 3D Realms Ende 2007 ins Netz stellte. Dabei war er eigentlich gar nicht für die Öffentlichkeit bestimmt:

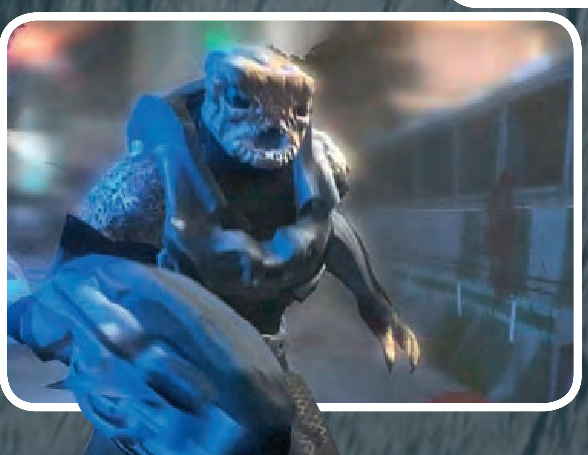


Zwei Mitarbeiter wollten ihren Kollegen bei der Weihnachtsfeier eine Freude machen und werkelten nach Feierabend heimlich an dem Einminüter. Das Filmchen, das neben dem Duke einige Gegner und blutbesudelte Kampfschauplätze zeigt, kam so gut an, dass man beschloss, es den verhungernden Fans nicht vorzuenthalten.



Mit einer weltweiten Reaktion seitens der Spieler hatte man wahrscheinlich nicht gerechnet. Überall auf der Welt wurde der Streifen hunderttausendfach heruntergeladen (allein Youtube kam auf über 500.000 Klicks) und in Foren heiß diskutiert.

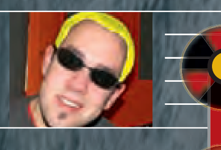
So recht wollte niemand glauben, dass die Warterei auf **Duke Nukem Forever** vielleicht doch zu Ende sein sollte. Kritiker wiegelten ab und prognostizierten eine erneute Verschiebung auf 2012. Fans hielten mit knackigen Duke-Sprüchen dagegen: „Come get some!". Auch die Grafik der gezeigten Szenen stand im Mittelpunkt der Diskussion. Von „grottenschlecht" bis „klasse" wurden sämtliche Geschütze aufgefahren, um die eigene Sichtweise zu verdeutlichen. Innerhalb kürzester Zeit hatte es der Duke geschafft, die Aufmerksamkeit der Spieler auf sich zu lenken.



Produzent George Broussard bedankte sich daraufhin mit folgenden Worten: „Wir freuen uns über euer Interesse und eure Unterstützung. Auch wenn es euch vielleicht nicht gefallen hat, ihr habt es euch angeschaut und das ist cool."

HYPE-O-METER

Lohnt sich die Aufregung um den Duke überhaupt? Wir haben auf unserer Webseite pcgames.de nachgefragt:



Volontär Sebastian Thöing:
„Duke Nukem? Der passende Name für meinen Erstgeborenen!"

User GodsWeapon:
„Duke Nukem ist einfach der coolste Held, den es gibt."

User eX2tremiousU:
„Der Duke ist originell, direkt und versteckt sich nicht hinter hohlen Phrasen."

User bullveyr:
„Der Duke ist eben der Duke, alle anderen sind eben nicht der Duke."

User JBevera:
„Hab das auf der N64 gezockt. Keine Ahnung warum das alle so toll finden."

User eXitus64:
„Das Thema Duke Nukem ist in meinen Augen mehr als ausgelutscht."

User marwin756:
„Geht mir persönlich völlig am A**** vorbei."

„Wenn wir mit einer solchen Produktions-Historie im Hintergrund irgendwas bereuen würden, hätten wir schon längst von einem Dach hüpfen müssen". Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler dieses Mal wirklich Ernst machen und nicht, wie schon im Vorfeld des Öfteren geschehen, alle Pläne erneut über den Haufen werfen. Denn dies könnte die letzte Chance für den Duke sein. Ob seine Fans ein erneutes Abtauchen verzeihen, ist zweifelhaft.

Was gibt es wirklich Neues, seitdem der Trailer das Internet lahmlegte? Zum einen die bereits erwähnte Grafik, nun zum ersten Mal in bewegten Bildern zu begutachten. Informationen zur Spieldauer sickerten ebenfalls zur Öffentlichkeit durch. So soll **Duke Nukem Forever** mit aktuellen Spielen vergleichbar sein. Also ist mit ungefähr zehn Stunden zu rechnen, Standard im Shooter-Genre.

Nebenbei schwärmte Broussard über das Abschießen von gegnerischen Gliedmaßen. Schrotflinten reißen Gegner in Stücke, Granaten oder Rohrbomben tun ihr übriges, Feinde farbenfroh im Raum zu verteilen. Soll heißen: Der Titel wird brutal. Wer jetzt unwillkürlich zusammenzuckt und an die deutsche Kontrollinstanz USK denkt, mag Recht haben. Nicht immer stießen **Duke Nukem**-Spiele auf die Gegenliebe deutscher Behörden. Die Gefahr einer möglichen Indizierung schwebt also nicht unberechtigt im Raum. Da die meisten Entwickler und

HELDEN GESUCHT

In zehn Jahren Spielegeschichte sind einige neue Helden aufgetaucht. Hat der Duke gegen diese Konkurrenz noch eine Chance?

Duke Nukem
Der Erfinder der Coolness, er ist sich um keinen Spruch zu schade. Dafür hat ihn die Zwangspause einiges an Ansehen gekostet. Ob er 2008 seinen Thron zurückerobern kann?
Heldenstatus: König in unseren Köpfen.

ENGINE-CHECK

Duke Nukem Forever nutzt eine stark aufgebohrte Variante der Unreal-Engine 2. Ältere Grafik-Software zu modifizieren ist nicht unüblich in der Branche, wie unser Beispiel anhand der Aurora-Engine zeigt:





Aurora-Engine
Das Rollenspiel Neverwinter Nights (1) aus dem Jahre 1991 war der erste Titel, der Biowares Engine nutzte. Besonders gelungen waren die Lichteffekte, die für wunderschönen Schattenwurf sorgten. Für The Witcher (2) bohrte Entwickler CD Projekt die Engine noch einmal ordentlich auf, immerhin hatte die Software bis dahin schon 16 Jahre auf dem Buckel, war nicht mehr zeitgemäß. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Das Rollenspiel zeigt wunderschöne Landschaften und gelungene Charakteranimationen.

Unreal-Engine 2
Das Grafikgerüst von Entwickler Epic erfreut sich seit jeher großer Beliebtheit unter Spieleprogrammierern. So entstanden in den Jahren 2002 bis 2007 Spiele wie **Unreal 2: The Awakening** (3), **America's Army** oder **Deus Ex: Invisible War**. Zwar wurde das Modell inzwischen von der **Unreal**-Engine 3 abgelöst, 3D Realms arbeitet aber weiterhin mit Version 2. Nach eigenen Angaben haben die Entwickler die Engine inzwischen so weit verändert, dass sie locker mit heutigen Produktionen mithalten kann. Genaue technische Details traten bisher leider nicht ans Licht der Öffentlichkeit. Ein Grafikfeuerwerk der nächsten Generation brauchen wir bei **Duke Nukem Forever** (4) sicher nicht erwarten.



Serious Sam
Kaum ein Held räumt dermaßen viele Gegner am Stück weg. Dabei hat Sam immer einen lockeren Spruch auf den Lippen, während er Zombies mit Granaten-Papageien sprengt. Wirklich aufregend ist das nicht.
Heldenstatus: Nette Waffen, nichts dahinter.

Gordon Freeman
Der bärtige Brillenträger liebt Brechstangen und Physikrätsel. Am liebsten räumt er unter Invasoren und komischen Außerirdischen auf, die den Weltfrieden bedrohen. Gordon verzaubert Frauen, ohne auch nur ein einziges Wort zu sprechen.
Heldenstatus: Schweigsam, aber cool.

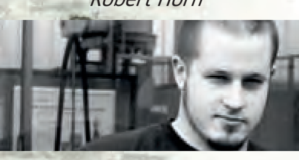
Publisher aber inzwischen gelernt haben, mit der USK umzugehen, ist eine hierzulande geschnittene USK-18-Version wahrscheinlicher.

Ebenfalls unerlässlich für den wasserstoffblonden Muskelbuben: coole Sprüche. Mit Sätzen wie „Nobody steals our chicks, and lives ..." oder „It's time to kick ass and chew bubblegum. And I'm all outta gum" nistete sich der Held im Gedächtnis vieler Spieler ein – und sei es nur aus Abscheu über derart primitiv-sexistisches Geschwätz. Doch gehört die große Klappe ebenso zum Gesamtpaket Duke Nukem wie Sonnenbrille und Schrumpfstrahler.

Fest steht: In seinem neuesten Abenteuer wird der Duke ... eben der Duke sein. Geradlinig, ungehobelt, ein Macho, wie er im Buch steht. Damit mag er mancherorts anecken, anderswo geliebt werden. Ob es zur Konkurrenzfähigkeit mit aktuellen Polygon-Helden wie Gordon Freeman oder Geralt aus **The Witcher** reicht, wird die Zeit zeigen. Der Aufruhr, den der Duke mit seinem einminütigen Kurzauftritt verursachte, zeigt 3D Realms jedenfalls, an ihrem Helden weiterhin festzuhalten. Der Duke war niemals tot. Er hat nur gewartet. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Ich wage kaum zu glauben, dass **Duke Nukem Forever** nun vielleicht doch noch erscheint. Es wäre ein Wunder. Ob der blonde Muskelmann noch immer die gleiche Faszination wie früher ausübt, bleibt abzuwarten. Schließlich ist die Spielebranche in den vergangenen zehn Jahren erwachsener geworden. Doofe Sprüche und kompromisslose Ballereien stellen heutzutage kaum mehr die anspruchsvolle Spielergemeinde zufrieden. Vielleicht aber ist genau diese Geradlinigkeit das, was das Action-Genre braucht: zurück zu den Wurzeln, keine Kompromisse. Ich denke jedoch, dass 3D Realms weitaus mehr Asse im Ärmel hat. Schließlich müssten in zehn Jahren Entwicklung unglaublich viele Ideen zusammengekommen sein. Solange es, abgesehen vom Trailer, aber nichts Neues gibt, betrachte ich den Duke noch skeptisch. Zum Freuen ist es zu früh.

ENTWICKLER: **3D Realms**
ANBIETER: **Take 2**
TERMIN: **Noch nicht bekannt**

RATATATA | Die Kampfmaschine der beiden Helden heißt Lang: Er feuert mit schwerem Geschütz.

FEUER FREI | Mit der rechten Maustaste geben Sie dem Mitstreiter Befehle. Etwa: schießen!

SCHLECHT GESCHLAFEN? | Soldat Lang ist wütend. In den Cut-Scenes fängt er Streit an.

NASENBRUCH | Das Nachladen dauert vergleichsweise lange. Währenddessen lässt sich vortrefflich ein Nahkampf anzetteln.

Conflict: Denied Ops

Von: Thomas Weiß

Zu zweit gegen den Rest der verdammten Welt: Hier darf ein Freund Ihrer Wahl im globalen Krieg mitmischen.

KONFLIKTBEREIT

Denied Ops ist der fünfte Spross der Conflict-Serie. Ein Blick zurück:

Conlict:	Erschienen	Wertung
Desert Storm	01.06.02	76%
Desert Storm 2	02.10.03	77%
Vietnam	01.10.04	75%
Global Storm	30.09.05	76%

Der Himmel verliert seine Farben, die tropische Flora erblasst im schwindenden Sonnenlicht. Es wird dunkler, je länger Sie die beiden Soldaten auf den Schlachtfeldern in den venezolanischen Anden lenken. Noch ein letzter Helikopter schießt Raketen auf einen Turm. Der stürzt nach dem Einschlag ein, wuchtig kullern die Steine den Rand hinab. Mit einem herumstehenden Panzer fahren Sie über Stock und Stein, nehmen MG-Stellungen des Feinds ins Visier und drücken ab: ein Feuerwerk von einem Volltreffer!

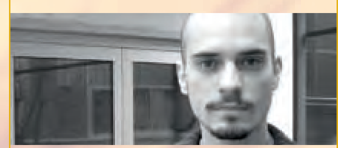
Dann muss er selber einstecken; der Panzer macht es nicht mehr lange, Sie steigen aus, suchen Deckung, denn Patronen jagen umher wie Hagel bei Sturm. Das Bild flirrt infolge von Verletzungen. Die heilen sich selber, wenn man ein paar Sekunden in Sicherheit verweilt. Im weiten, offenen Feld ist das Scharfschützengewehr die bessere Wahl, also drücken Sie „STRG", woraufhin sich ein Waffen-Auswahlfenster einblendet, das auf Richtungstasten reagiert.

Die beschriebenen Szenen stammen aus **Denied Ops**, und wer **Crysis** kennt, dem springt die Ähnlichkeit ins Auge: Pivotal Games hat sich für ihren fünften **Conflict**-Shooter ein populäres Vorbild geschnappt – und gelassen, was die Serie auszeichnet: So schalten Sie auch hier zwischen Figuren mit Vor- und Nachteilen hin und her, nur sind es diesmal bloß zwei. Der eine heißt Lang, ist Raufbold mit Sturmwaffen, der andere Graves, ein Denker auf leisen Sohlen.

All das wäre nichts Besonderes, gäbe es nicht die Möglichkeit, die Kampagne zu zweit zu bestreiten: **Denied Ops** ist einer der wenigen Shooter, die einen kooperativen Modus ohne Einschränkungen enthalten. Wer einen Freund zum Mitmachen findet, gleicht durch den Geselligkeitsfaktor aus, was dem Spiel sonst an Spaß abginge. ❏

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Im alles überstrahlenden Hochglanz von **Call of Duty 4** und **Crysis** hat **Denied Ops** Mühe, Beachtung zu finden. Dabei verdient der Shooter einen Blick. Sonst könnte er als Perle verschütt gehen, die kooperatives Spiel in der Einzelspieler-Kampagne zulässt. Derlei wird von Lesern häufig gefordert. Und selten geliefert.

ENTWICKLER: **Pivotal Games**
ANBIETER: **Eidos**
TERMIN: **8. Februar 2008**

Frag Machine

STYX GAMING MOUSE



CODENAME:	Styx	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	4fach-Feuer
ZIELVORRICHTUNG:	Lasergesteuert	AUSRÜSTUNG:	7 Tasten
GEWICHT:	128 g	TARNUNG:	Schleichmodus mit
PRÄZISION:	800 bis 2200 dpi		Teflonfüßen

www.speed-link.com



Battlefield Heroes

Von: Sebastian Weber

Öfter mal was Neues: Ungewohnter Grafikstil, Änderungen am Spielverlauf und Rollenspiel-Elemente – Dice überrascht mit ungewohnten Ideen für seine bekannte Mehrspielerreihe.



HARTER HUND

Auch wenn Battlefield Heroes auf den ersten Blick wie ein Spiel für die ganze Familie wirkt, es handelt sich um einen waschechten Mehrspieler-Shooter.

Gespannt betreten wir ein unscheinbares Gebäude im Herzen Stockholms. Außer dem Firmenschild am Eingang verrät nichts, dass sich hier die Büros von Dice, den Erfindern der **Battlefield**-Reihe, befinden. Vorbei an einem Café begeben wir uns in den Aufzug und fahren in den neunten Stock, das Dachgeschoss. Die Empfangsdame öffnet uns die Tür, wir stehen in der Eingangshalle und blicken durch riesige Panoramafenster, die das Dice-Stockwerk bestimmen, über ganz Stockholm hinweg. Beeindruckend und unerwartet zugleich. Den Ausblick genießen wir aber nur kurz, dann holt uns Ben Cousins, Spieldesigner bei Dice, ab, um uns **Battlefield Heroes** vorzustellen.

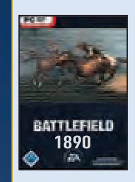
Der erste Blick auf das Spiel erstaunt: Statt wie gewohnt durch eine realitätsnahe Welt, stapft der Soldat auf dem Bildschirm in der Third-Person-Sicht durch einen grellbunten, comichaften Level. „Viele Spiele setzten mehr und mehr auf Realismus und Authentizität", erläutert Cousins, „wir aber möchten zu dem zurück, was das Spielen ausmacht: Spaß." Dafür sei der Comic-Stil bestens geeignet, da er die Entwickler von jeglichen Einschränkungen befreit, die eine realistische Welt und ein historischer Hintergrund mit sich bringen, erläutert Cousins weiter. Die zweite Überraschung folgt zugleich: **Battlefield Heroes** bekommen Sie völlig kostenfrei. Klingt verrückt? Stimmt, aber Dice hat ein interessantes Konzept dahinter (siehe Kasten Seite 58).

Man hält dennoch an Bewährtem fest: Die beiden Fraktionen erinnern stark an Briten und Deutsche. Das liegt daran, dass sich Dice an Stereotypen aus Filmen, Büchern und Comics rund um den Ersten und Zweiten Weltkrieg bedient. Auch der **Battlefield**-typische Spielablauf bleibt in Grundzügen erhalten. Auf den zwei bis drei anfangs erhältlichen Karten, Dice stockt nach der Veröffentlichung immer wieder auf, kämpfen Sie wie gewohnt um Flaggen. Allerdings geht es dabei nicht mehr so bierernst, verbissen und taktisch zu wie in den **Battlefield**-Spielen zuvor. Wer einfach nur durch die Gegend hopst, um Gegner zu perforieren, verhilft seinem Team auch zum Sieg. Denn neben zwei Fahnen hat jede Fraktion bei Schlachtbeginn eine bestimmte Zahl an Leben, die abnimmt, sobald ein Kämpfer fällt. Eine größere Zahl an Bannern erhöht nur die vorgegebene Mannschaftsstärke und ist deshalb nicht mehr derart spielentscheidend wie zuvor. So hat auch die Gruppe Chancen auf den Sieg, die nur auf Abschüsse aus ist – sie hat es aber etwas schwerer.

Die Schauplätze packen die Entwickler abermals mit jeder Menge Kriegsgerät voll. Jedoch beschränkt man sich zunächst auf drei Arten: Panzer, Flugzeuge und Jeeps. Auch diese sind natürlich an den Vorgängern angelehnt. Aber vor allem bei den Jets hat Dice eingesehen, dass die zuletzt immer realistischere Steuerung die Spieler oftmals überforderte. Nun geht es zurück zu den Arcade-Wurzeln von **Battlefield 1942** und **Codename Eagle** (dem geistigen Vater der **Battlefield**-Reihe). Die Flieger erinnern in ihrem Verhalten an Titel wie **Blazing Angels**. Die einfachere Handhabung ist aber auch bitter nötig, da die Ausflüge in die Luft in **Battlefield Heroes** nur für Dogfights mit anderen Piloten gedacht sind. Waffen für Angriffe gegen Tanks oder Infanterie suchen

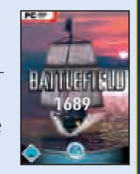
DAS NÄCHSTE BATTLEFIELD?

Was kommt nach dem Comic-Szenario? Wir haben ein paar Vorschläge:



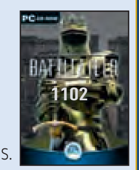
Battlefield 1890
Wilder Westen: Statt Flaggen erobern Sie Wagenburgen und Wigwams. Boni für Skalps oder Feuerwasser.

Battlefield 1689
Mit Fregatten über die Weltmeere. Die Vorderlader haben nur einen Schuss – das macht die Kämpfe taktisch.



Battlefield Mittelerde
Hobbits, Zwerge, Menschen und Elfen – nie waren die Klassen so verschieden wie im Kampf um Mittelerde.

Battlefield 1102
Mit Schwert und Schild in die Schlacht: Im Spielmodus Stronghold sitzen die Verteidiger die Schlacht einfach aus.





Battlefield Kaufhaus
Die Levels „Ausverkauf" und „Neueröffnung" fordern Ihr Können. Die Waffen: Plastiktüte und Einkaufswagen.

FLUCHT | Da die Flugzeuge keine Waffen gegen Bodentruppen haben, ist es haarig für den Piloten, heil davonzukommen.

TEAMSTÄRKE | Beim Map-Start hat jede Mannschaft gleich viel Leben (hier: 100). Über den Flaggenmultiplikator (siehe links) erhöhen Sie die Zahl. Sinkt sie auf null, hat die Truppe verloren.

FLAGGENMULTIPLIKATOR | Je mehr Fahnen eine Gruppe einnimmt, desto mehr gefallene Männer darf sie sich erlauben. Zu Beginn beschützt jede Fraktion zwei Banner.

ANFÄNGER | Der Soldat ist noch Level 1. Im Kampf füllt sich allmählich der runde Balken um das Potrait. Ist der Kreis voll, steht ein Erfahrungsstufenanstieg an.

SPEZIALFÄHIGKEITEN | Auf die Zahlentasten 1 bis 9 legen Sie völlig frei Ihre Fähigkeiten und Waffen. Wie bei **World of Warcraft** aktivieren Sie die Begabungen dann einfach per Tastendruck.

Sie vergebens. Der Comic-Look unterstreicht den Spaßcharakter. Die Soldaten wirken viel zu groß für ihre Maschinen, der Oberkörper ragt lächerlich weit aus dem offenen Cockpit empor. Genauso dämlich erscheint der Beifahrer in einem Panzer. Mit seiner Waffe im Anschlag und grimmigem Gesicht wirkt es, als säße er auf einem Spielzeug. Selbst die Stahlkolosse steuern sich wunderbar einfach. Egal welcher Untergrund, ob Straße oder Feld, die Tanks holpern ohne Probleme über die Karte hinweg – und das sogar verblüffend schnell. Dabei wäre das gar nicht nötig. Denn die Wege, die Sie im Kampf zurücklegen, erweisen sich erfreulich kurz. Vorbei sind die Zeiten, als Sie bis zum ersten Feindkontakt minutenlang herumirrten, nur weil Sie am falschen Punkt im Level anfingen.

Battlefield Heroes nimmt Ihnen die Entscheidung, wo Sie starten, und setzt Sie automatisch immer an die günstigste Stelle in der Nähe des umkämpften Gebietes. Die Auswahlkarte entfällt somit, was einen weiteren wichtigen Grund hat: Bevor Sie zum ersten Mal das Schlachtfeld betreten, erstellen Sie – ähnlich wie in einem Rollenspiel – einen Charakter, geben ihm einen Namen und wählen eine von drei Klassen, die sich danach nicht mehr ändern lässt. Diese umfassen das Standardrepertoire Commander, Soldier und Heavy. Der Commander stellt die Spion- oder Scharfschützenklasse dar. Bewaffnet mit einem Präzisionsgewehr und Messer setzt er vor allem darauf, unentdeckt zu bleiben, da er nur wenig Treffer wegsteckt. Der Soldier, der Allrounder im Team, trägt eine Maschinenpistole mit

SPIELEN FÜR LAU

Dice bietet Battlefield Heroes völlig kostenfrei an. Das funktioniert wie folgt:

Sie laden sich das Spiel von einer Webseite herunter. Nach der Installation aktivieren Sie Battlefield Heroes über besagte Webseite, die auch Werbung beinhaltet, genau wie das Startprogramm. Im Spiel selbst gibt es keine Reklame. Daneben bietet Dice Werkzeuge an, die Sie auf der Webseite kaufen dürfen, etwa einen Erfahrungs-Boost. Dieser erlaubt es Ihnen, kurzfristig mit erfahreneren Spielern zu kämpfen. Die Boni bringen aber keinen spielentscheidenden Vorteil.



LEICHTSINNIG | Der Soldat der Royal Army übersieht einen Gegner, kurz darauf fällt er ihm zum Opfer.

BATTLEFIELD HEROES: EIN VERRÜCKTER MIX

FLAGGENEROBERUNG | Wie aus den **Battlefield**-Spielen gewohnt, geht es darum, Fahnen auf den Karten zu erobern. Jedoch ändert Dice den Spielmodus dahingehend ab, dass nun auch ausgeschaltete Gegner über Sieg und Niederlage entscheiden.

LOOK & HUMOR | Die Einflüsse von **Team Fortress 2** stechen sofort ins Auge: Die Comicgrafik und die einfrierende Kamera nach einem Abschuss mitsamt der Verspottungsanimationen erinnern stark an den Mehrspieler-Shooter aus dem Hause Valve.

BUNT ZUSAMMENGEWÜRFELT | Um den Spaßcharakter zu betonen und den Spielverlauf einfach zu gestalten, hat Dice Elemente aus verschiedenen Spielen zusammengeworfen. Herausgekommen ist **Battlefield Heroes**.

EINFACHE FLUGSTEUERUNG | Back to the roots: Die schwedischen Entwickler orientieren sich an ihrem Erfolg **Battlefield 1942** und vereinfachen die Fahrzeugsteuerung. Vor allem die Flugzeuge bewegen Sie nun wieder kinderleicht über die Karte.

CHARAKTERERSTELLUNG & ZAUBERSPRÜCHE | Dice hat sich nach eigenen Aussagen an Blizzards Online-Rollenspiel **World of Warcraft** orientiert. Ein individueller Charakter und Fähigkeiten mit Schnellanwahltasten sind das Ergebnis.

sich und ist eine Mischung aus den beiden anderen Gattungen. Den Mann fürs Grobe spielen Sie, wenn Sie sich für den Heavy entscheiden. Mit einer dicken Wumme ausgerüstet, verträgt er mehr Schaden als alle anderen.

Die Erstellung einer eigenen Spielfigur ermöglicht den Entwicklern tiefgehende Rollenspielaspekte: Erledigen Sie einen Gegner auf dem Schlachtfeld, erobern Sie eine Flagge oder unterstützen Sie Ihr Team dabei, regnet es Erfahrungspunkte auf das Konto Ihres Schützlings. Dadurch steigt nach und nach die Erfahrungsstufe Ihres Helden, was neue Begabungen und Ausrüstung bringt. Bei den Fähigkeiten haben sich die Entwickler – nach eigenen Aussagen – von **World of Warcraft** inspirieren lassen und vergleichen sie gerne mit Zaubern. Bei Spielstart wählen Sie bis zu vier „Sprüche" aus, die sich je nach gewählter Klasse und Erfahrungsstufe unterscheiden. Sie reichen von Dingen wie einem kurzzeitigen Lebensenergieschub über entflammbare Munition bis hin zu einem Röntgenblick, um Gegner aufzuspüren, oder der Begabung, sieben Granaten auf einmal auf Ihre Widersacher zu schleudern. Dank Schnellanwahltasten lösen Sie die Tricks in den hitzigen Gefechten kinderleicht aus. Allerdings dauert es dann eine gewisse Zeit, bis der Spruch erneut zur Verfügung steht.

Eine andere Möglichkeit, seinen Soldaten zu verbessern, bieten Missionen, die Sie zu Levelstart wählen. Herausforderungen wie „Erledige 15 Gegner mit der Pistole" stellen Sie auf die Probe, die Belohnung für das Erfüllen der Aufgabe gibt es sofort.

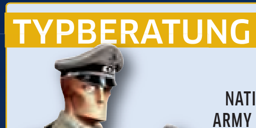


MÄCHTIG | Panzer zählen zu den stärksten Waffen. Nur mit dem Raketenwerfer oder Haftbomben sind sie auszuschalten.



VOLLE BANDBREITE | Zwei Heavys und ein Commander heizen dem Briten gehörig ein – sein Ende ist nah.

TYPBERATUNG



NATIONAL ARMY | Hier standen die typischen Klischees der deutschen Kämpfer des Dritten Reichs Pate für die Charaktere.



ROYAL ARMY | Bei den Soldaten der Royal Army orientiert man sich an den Briten des Ersten und Zweiten Weltkriegs.

PIMP MY SOLDIER | Mit steigender Spielstundenzahl verändern Sie Ihr Alter Ego mehr und mehr. Granatengürtel, Helm, Feldflasche – Ihrem Gestaltungswillen sind keine Grenzen gesetzt.

KRIEGSGERÄT

SUPERMARINE SPITFIRE | Das bislang einzige bekannte Flugzeug, das in **Battlefield Heroes** enthalten ist. Allerdings wirkt es, als wäre es zu heiß gewaschen worden ...

JEEPS | Sie sind bekannt aus **Battlefield 1942** und sehen den Boliden aus dem Vorgänger ähnlich. Die Steuerung geht jetzt leichter von der Hand.



SHERMAN M4 | Wie bei der Spitfire diente auch hier eine authentische Waffe als Vorbild. In **Battlefield Heroes** sind die Tanks aber kleiner und wirken wie Spielzeuge.



BRENZLIG | Gegen die gegnerische Übermacht haben es selbst Tanks schwer, siegreich nach Hause zu kommen.

ATTACKE! | Der britische Soldat (Bild links) hat einen feindlichen Panzer entdeckt, vermag aber alleine nur wenig Schaden anzurichten. Kurz darauf kommt die Verstärkung.

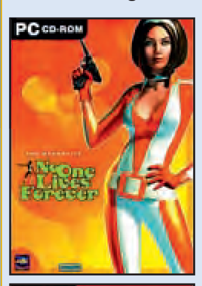
Unseren Einwand, das alles wirke an **Team Fortress 2** orientiert, stimmt Cousins mit Einschränkungen zu: „**Team Fortress 2** wirkt nur auf den ersten Blick wie ein spaßig ironischer Titel, der es dem Spieler einfach macht hineinzukommen." In Wirklichkeit merke man aber schnell, dass hinter der Comic-Fassade ein anspruchsvoller Mehrspieler-Shooter steckt, der viel Einarbeitungszeit benötigt, um erfolgreich zu sein, erläutert er weiter. **Battlefield Heroes** ist dagegen so konzipiert, dass man innerhalb weniger Runden keine Probleme mehr mit Steuerung und Spielverlauf hat. Zudem trennt ein eigens entwickeltes System erfahrene von unerfahrenen Spielern. „Wir möchten auch Einsteiger ansprechen, die noch nie zuvor einen **Battlefield**-Titel in der Hand hatten," stellt Cousins in Aussicht. Ein Versprechen, wovon wir uns sogleich überzeugen.

Ein Match gegen die Tester, die **Battlefield Heroes** täglich ausprobieren, steht auf dem Plan. Etwas, mit dem wir zu **Team Fortress 2**-Zeiten vor Ort bei Valve schon schlechte Erfahrungen gemacht haben. Aber Dice' Mehrspielerspaß überrascht: Nach wenigen Minuten kommen wir mit den Fähigkeiten zurecht, wissen die Tastenbelegung und machen erste Kills. So rennen wir einmal mit unserem Soldier in das Dorf mit der gerade umkämpften Flagge. Dort hat sich ein Gegner mit seinem Panzer verschanzt. Vorsichtig schleichen wir um die Häuser, flankieren das Stahlungetüm. Eine Haftbombe später steht der Tank in Flammen, sein Fahrer springt heraus. Der richtige Zeitpunkt für die Feuermunition, die den Schurken kurz darauf zu Boden schickt. Die Kombination aus Spezialfähigkeiten, unrealistischem Herumgehopse, Schießen und gegenseitigen Verhöhnungen macht rasch Laune. Auch hier hat Dice bei den Kollegen von Valve abgeschaut: Schickt Sie ein Rivale in den digitalen Tod, fährt die Kamera auf ihn zu und friert ein. Das ist der richtige Zeitpunkt, um eine von verschiedenen Verspottungsanimationen zu starten, etwa ein hämisches Grinsen, gepaart mit einem frechen Winken.

Die comichafte Grafik setzt das alles wunderbar und quietschbunt in Szene. Und obwohl Dice plant,

COMIC-SPIELE: BEKANNTE VERTRETER IM ÜBERBLICK

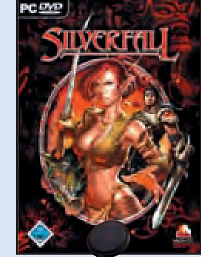
Spiele, die aufgrund ihrer grafischen Gestaltung oder ihres Humors an Comics erinnern, sind keine neue Erfindung. Wir stellen Ihnen ein paar bekannte Titel vor:

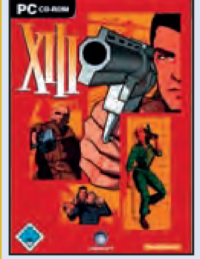


No one lives forever (2000): Austin Powers lässt grüßen: Cate Archer ist die Antwort auf die Agentenparodie mit Mike Myers. 2002 folgte die Fortsetzung des abgedrehten Ego-Shooters. Highlight der Reihe: eine Verfolgungsjagd auf einem Dreirad.



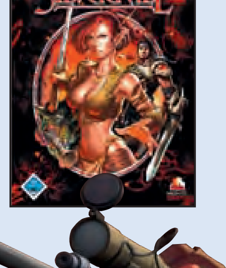
Silverfall (2007): Ein ungewohntes Bild: Action-Adventure à la **Diablo** trifft auf Comicgrafik. Sonst bleibt aber alles wie beim großen Blizzard-Vorbild: Jede Menge Monster und Gegenstände wie am Fließband sprechen sammelwütige Spieler an. Ein Rezept, das immer funktioniert.





XIII (2003): Der knallharte Shooter, der seinen Comic-look der Cel-Shading-Technologie verdankt, basiert auf der gleichnamigen belgischen Bildergeschichte. Trotz guter Kritiken floppte der Titel, der geplante Nachfolger erschien nie.

Team Fortress 2 (2007): Schock für die **Team Fortress**-Anhänger: Nach neun Jahren Entwicklungszeit erscheint **Team Fortress 2** technisch tadellos im Comic-Look und gespickt mit ironischem Humor. Ein Konzept, an dem sich Dice scheinbar bedient.



INTERVIEW MIT **BEN COUSINS** UND **JAMES SALT**

„Wem das Spiel nicht gefällt, der löscht es einfach wieder."

PC Games: Was glaubt ihr, wie die **Battlefield**-Fans auf **Battlefield Heroes** reagieren?
Cousins: „Ich denke, die Leute werden überrascht sein, wenn sie **Battlefield Heroes** sehen. Aber im positiven Sinn. Wir möchten wieder ein Spiel schaffen, das einfach Spaß macht und nicht durch seinen Realismus oder seine Authentizität glänzt.
Und selbst wenn jemand weder den grafischen Stil noch das Gameplay mag: Das Spiel ist komplett kostenlos. Man kann es runterladen und ausprobieren, ohne dass Kosten entstehen. Wem es dann nicht gefällt, der löscht es einfach wieder."

BEN COUSINS ist Spieldesigner und JAMES SALT Produzent/Leitender Designer bei Dice.

PC Games: Stichwort „kostenlos". Wie profitiert Dice dann von **Battlefield Heroes**?
Cousins: „Natürlich müssen wir mit unseren Spielen Gewinn machen. Unser Antrieb ist aber tatsächlich, Spaß zu haben und einen Titel zu entwickeln, von dem wir wirklich überzeugt sind.
Auf der anderen Seite gilt es ganz klar, die Ausgaben zu decken, und das geschieht auf zwei Wegen: Wir haben Werbung auf der Webseite, die sich öffnet, wenn man das Spiel startet. Außerdem gibt es Gegenstände für den Charakter, die man kaufen kann. Wir gehen zwar davon aus, dass 95 Prozent der Leute nie auch nur einen Cent dafür ausgeben, aber die Hardcore-Spieler werden dies sicher nutzen."
Salt: „Die frei modifizierbaren Soldaten sind dabei ein wichtiger Aspekt. Es gibt verschiedene Dinge, die gestaltbar sind, wie Handschuhe, Hüte, Hosen, Rucksäcke und viele andere Sachen. Solche Gegenstände, die die Typen einzigartig machen, gibt es ebenfalls zu kaufen."
PC Games: Wie schafft ihr es, dass Anfänger und **Battlefield**-Profis ohne Probleme zusammenspielen?
Cousins: „Wir haben ein System entwickelt, das das Können der Spieler vergleicht. Das ist uns wichtig, weil wir das Frustpotenzial für Anfänger so gering wie möglich halten möchten. Als Level-1-Charakter zum Beispiel spielt man nur mit anderen Level-1- oder Level-2-Charakteren, so haben alle die gleichen Voraussetzungen. Auf der anderen Seite finden die fortgeschrittenen Spieler dann auch die Herausforderung, die sie suchen."



Mit Billard und Flipper entspannt es sich gut.

Das Entwicklerteam besteht nur aus etwa 25 Mann.

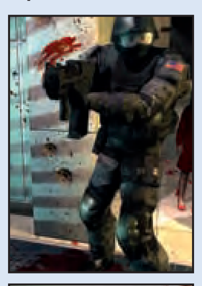
Witzig: Designer Philippe Starcks Guns-Kollektion.

geringe Systemvoraussetzungen zu verlangen – ein 1,4-GHz-Prozessor soll bereits genügen –, zaubert die Engine hübsche Texturen und Lichteffekte auf den Bildschirm. Auch die Charaktere stapfen detailliert durch die Welt: das Monokel eines deutschen Hauptmanns, ein typischer schwarzer Ledermantel oder ein Granatengürtel, den der englische Kämpfer um die Schultern trägt, – man sieht **Battlefield Heroes** an, dass die Entwickler Spaß daran hatten, ein – für Dice – völlig neues Szenario umzusetzen. Viel Liebe zum Detail und jede Menge Humor zeichnen den Look aus.

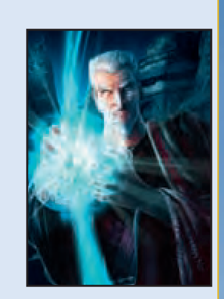
Zu schnell sind die zwei Proberunden vorbei, der Ausflug auf die Schlachtfelder von **Battlefield Heroes** geht zu Ende. Cousins ist genauso zufrieden wie wir, da er sehen konnte, dass auch jemand, der den Titel zum ersten Mal in der Hand hat, nach kürzester Zeit zurechtkommt. Wir sind froh, dass **Battlefield Heroes** unsere anfängliche Skepsis mit durchdachtem und zugleich kurzweiligen Gameplay den Wind aus den Segeln nahm. Zum Abschluss kündigt Cousins freudig an, dass Dice für den frühen Sommer eine öffentliche Beta plane, mit der man vor der Veröffentlichung testen wolle, ob das Spiel rund läuft und es die Spieler annehmen. Die Version beinhalte dann bereits alle Funktionen. ❑

COMIC-SPIELE, DIE WIR UNS WÜNSCHEN

Team Fortress 2 und bald auch Battlefield Heroes machen es vor und wir hoffen, dass folgende Spielreihen sich bei einem neuen Teil auch weniger ernst nehmen:

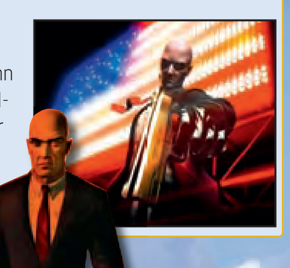


F.E.A.R. (dt.): Das blutige Szenario hat einen schlechten Einfluss auf Almas kindliche Psyche: Fortan erschrickt die kleine Göre Sie nur noch mit einem sprechenden Volleyball namens Paxton.



Gothic: Eine völlig neue Welt: Dinosaurier, die den Helden ständig als „nicht die Mamma" erkennen, und Programmfehler, die Sie in Form von Käfern mit Ihrem Schwert verkloppen. Zudem sind Spielabstürze gewollt, die Entwickler kommentieren sie gar flapsig.

Splinter Cell: Treffen der Superhelden: Batman in Kombination mit Spider-Man lässt Sam Fisher die Wänder noch leichter emporklettern, um seine Gegner zu überraschen. Außerdem zeigt er sich weniger gewalttätig und hat statt Waffen nur noch Möhren im Gepäck.



Hitman: Agent 47 hat in Hitman: Blood Money schon seine witzige Saite gezeigt: verkleidet als Huhn oder Clown. Doch der kahlköpfige Pistolero hat mehr Potenzial: Klaviere und tonnenschwere Gewichte wären typische Waffen.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Alle Bedenken waren umsonst, die beiden Runden auf den Comic-Schlachtfeldern haben wirklich Spaß gemacht und die Kombination aus Charakterentwicklung und Fähigkeiten haben ein gewisses Suchtpotenzial. Alle **Battlefield**-Veteranen müssen sich aber keine Sorgen machen, dass die Reihe nun zu einem reinen Fun-Titel verkommt. Dice sieht **Heroes** nicht als **Battlefield 3**, sondern nur als Chance, neues Publikum zu erschließen. Und das klappt, da bin ich mir sicher.

ENTWICKLER: **Dice**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Sommer 2008**

QUESTS | Viecher verpesten die Gegend. Sie auszurotten ist eine Ihrer ersten Quests. Hierbei bemühen sich die Entwickler, dem Spieler genug zu tun zu geben. Stets sollen Sie mehrere Aufgaben am Laufen haben.

COOP | Borderlands erlaubt kooperatives Spiel für maximal vier Teilnehmer – ohne storytechnische Einschränkungen. Vehikel funktionieren wie gehabt: Einer fährt, andere bedienen die (aufmontierten) Gewehre.

LETZTE KRAFT | Keine Third-Person-Perspektive – das ist ein NPC während einer Cut-Scene. Er arbeitet am Sterben.

GESTALTUNG FÜR FORTGESCHRITTENE | Das seltsame Gebilde hinten: Es spricht für die außergewöhnliche Architektur, über die **Borderlands** Atmosphäre vermittelt.

Borderlands

ACHTUNG, FEATURE-ALARM! | Was dieser üppige Genre-Mix drauf hat, finden Sie in solchen Info-Häppchen.

Von: Thomas Weiß

2K Games finanziert nach Bioshock das nächste mutige Projekt abseits vom Mainstream.

Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, null: Zu Anfangszeiten gab's in Ego-Shootern so viele Waffen wie Nummerntasten zum Auswählen vorhanden waren. Für **Borderlands** bräuchte eine Tastatur eine halbe Million Ziffern. Das ist der Wert, mit dem die Entwickler werben.

Bedenkt man, um welche Art Spiel es geht, verflüchtigt sich Staunen über Größenverhältnisse: **Borderlands** ist Action-RPG. Gegenstandsvielfalt zeichnet dieses Genre aus, immerhin entsteht daraus dieser eine berüchtigte Bildschirmkleber namens Sammelwahn. Im Programmiercode finden sich Ingredienzen, mit denen schon **S.T.A.L.K.E.R.**, **Diablo**, **Halo** und **Fallout** das Publikum verzückten.

Möglicherweise macht Borderlands da alles richtig, wo **Hellgate: London** daneben gelangt hat. Mit Randy Pitchford von Gearbox (**Brothers in Arms**) haben sie einen erfahrenen Fädenzieher im Team. Mit der **Unreal**-Engine 3 steht schon mal ein Häkchen neben „zeitgemäße Grafik". Und was man bislang wissen darf, das riecht nach Meisterwerk.

Borderlands spielt zu einer konfliktgeladenen Zukunftszeit. Alle haben sich zerstritten, kämpfen gegenseitig ums Überleben in den vernarbten Gebieten des Planeten Pandora. Dort ist es nach einer Katastrophe sehr, sehr ungemütlich. Die endzeitlichen Wüsten tragen diese geisterhafte Stille, die der nuklearen Vernichtung folgt. Allein beim Betrachten der Bilder



JAGEN UND SAMMELN | Die Gegner passen sich, **Oblivion** zum Vorbild, der Stärke Ihres Helden an. Gleiches gilt für Beute: Wenn Sie beispielsweise in erster Linie Statuswerte für Schrotflinten steigern, dann finden Sie eben solche vermehrt im Loot.

RAUBZÜGE | Banditen ziehen plündernd durch die Gegend. Mit der Spitzhacke versuchen Sie alles abzubauen, was ihnen in die Quere kommt. Auch Spieler.



ZUFALL | Der landschaftliche Zufallsgenerator ähnelt dem von **Diablo 2**: So bleiben Stil und Setting dasselbe, doch es ändert sich beispielsweise der Ort von Gegnerstützpunkten. Auch die Eingänge von Höhlen variieren, zusammen mit ihrem Inhalt.

POWERED BY UNREAL-ENGINE 3 | Der Unschärfe-Effekt ist ein Grafikschmankerl, das unter DirectX 10 auf Hochtouren läuft. Um die Optik zu genießen, werden Sie gute (lies: teure) Hardware brauchen.

NPCS | New Heaven ist Herzstück Ihres Abenteuers. Immer wieder kehren Sie hierher zurück. Um Vorräte aufzustocken, um die Story anzuschieben, um mit NPCs wie diesen zu plaudern.

CHARAKTER | Um diese Dame spannt sich eine umfangreiche Inszenierung. Name: Helena. Besondere Qualitäten: Führungsstärke. Beruf: Chef von New Heaven. Als Spieler befinden Sie sich im prominenten Dialog mit ihr, erfahren auch was über die Narbe.

BREITBILD | Wer einen 16-zu-9-TFT betreibt, darf die auffällig schöne Grafik in breitem Kinoformat genießen.

hört man gedanklich nur den Wind weinen; wie mag es dann wohl in Bewegung wirken?

Die Landschaftsleere friert Spielerherzen ein, heiße Gefechte tauen sie wieder auf: Monster bevölkern Höhlen und Banditen haben vereinzelt ihre Lager aufgeschlagen – bei Begegnung gibt's Streit, ausgetragen mit Knarren in Hülle und Fülle.

Magazingröße, Griff, Kanonenlauf und Lademechanismus variieren zusammen mit weiteren Details, um deren Funktionalität wohl bloß Mitglieder von Schützenvereinen genau Bescheid wissen. Jede Pistole, jedes Sturmgewehr, jeder Raketenwerfer soll sich anders anfühlen. Die Kombinationsmöglichkeiten haben das Potenzial, ungekannte Dynamik und Abwechslung mit der Spielweise des Ego-Shooters zu verknüpfen.

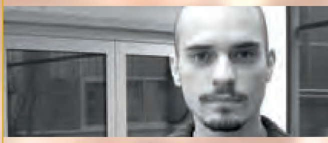
Bedenken Sie zudem, dass Ihr Charakter im Level aufsteigt und Punkte zum Verteilen auf Statuswerte erhält – welche Richtung Sie hier einschlagen, nimmt zusätzlich Einfluss aufs Wie.

Mehr Variablen bilden die heldenbezogenen Fähigkeiten: Mordecai (Scharfschütze) führt ein Alienpet mit und verleiht der Spielergruppe einen Boost beim Zielen; Roland (Söldner) heizt Health-Regeneration und Erfahrungspunkte-Erhalt an; Lilith (Magierin) verlangsamt Gegner und verleiht der Feuerrate einen Schub.

Unüblich viele Freiheiten lässt **Borderlands** auch beim Umgang mit Vehikeln. Mit allerlei Geschützen ausgerüstet, fährt es sich schwerfälliger, dafür sind feindliche Basen leichter einzunehmen. Ein Jeep, der bloß das Nötigste im Gepäck trägt, bringt einen im Gegenzug rascher ans andere Ende der Welt. Fahrzeuge sind auf vier Spieler ausgelegt, genauso wie das kooperative Spiel zu Fuß. Agieren weniger als zwei, liegt das außerordentliche Konzept von **Borderlands** schlimmstenfalls brach. ❏

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Wenn **Borderlands** gelingt, hat Gearbox den Ruf los, mit dem Zweiten Weltkrieg serienmäßig auf Nummer Sicher zu gehen. Denn Endzeit-Atmosphäre, melancholische Landschaften und eine auf kooperatives Spiel getrimmte Kampagne – das muss man a) erstmal unter einen Hut bringen und b) verkaufen können.

ENTWICKLER: **Gearbox**
ANBIETER: **2K Games**
TERMIN: **4. Quartal 2008**



DEAL! | Im hinteren, hier hervorgehobenen Bereich New Heavens sitzt der Waffenhändler und macht Geschäfte.

SCHARF SCHIESSEN | Munition ist eine Größe, Patronen passen durch jeden Lauf. Alles andere wäre bei DER Waffenmenge zu umständlich. Wirkungsunterschiede unterliegen einem Farbcode: Gift ist Grün, Feuer ist Rot und so weiter.

VOR- UND NACHTEILE | Gewehre sind vielfältiger als Pistolen, weil sie mehr Platz für Aufschraub-Schnickschnack lassen. Was sich wiederum negativ auf Feuerrate und Handling auswirkt. Beim Feuern müssen Sie still stehen.

'NE MENGE | Borderlands hat auch Rüstungen und Items im Angebot: Da wären Schilde, Energie-Generatoren, Sabotage- und Explosionsgeräte, Mikrochips (etwa um Vehikel zu verfolgen oder Granaten zu timen) – die Liste ginge weiter.

Von: Thomas Weiß

Was wäre wenn? Turning Point behandelt ein ausgedachtes Szenario und entkommt dem Einerlei des Zweiten Weltkriegs.



▲ **DIE DEUTSCHEN KOMMEN!** | Sie rücken an mit allem, was sich kriegerisch einsetzen lässt: Flieger, Panzer, Schlachtschiffe – und natürlich „Menschenmaterial". Ein amerikanischer Bauingenieur namens Dan Carson stellt sich der Übermacht entgegen.

◀ **PACKEND** | Gegen den Schwitzkasten- und Genickbruch-Griff Dans schützt der härteste Stahlhelm nicht. Nahkämpfen lässt **Turning Point** eine hohe Wichtigkeit zukommen, sie haben mehr Anspruch als nur einmal Knöpfchen drücken.

Turning Point: Fall of Liberty

Taxi vs. Winston Churchill: Eins zu Null. In Wirklichkeit hatte der britische Premierminister diesen Unfall überlebt und sein Land gegen Deutschland aufgepeitscht. **Turning Point** schreibt die Geschichte um, lässt ihn sein Leben verlieren, als er 1931 mit einem Wagen auf einer New Yorker Straße kollidiert.

Das Szenario mündet in eine historische Alternative, bei der England weiterhin Streichelpolitik betreibt. Die Nazis führen den Zweiten Weltkrieg daher siegreich bis 1952, als ein D-Day der anderen Art anläuft. Statt der alliierten Landung in der Normandie sind es die Deutschen, die eine Invasion gigantischen Ausmaßes einleiten.

Turning Point beginnt mit einem Blick gen Horizont. Bauarbeiter schauen in Richtung Ostküste. Auf den Gerüsten unfertiger Wolkenkratzer stehend haben sie volle Sicht: Hinter den Wolken hervor kommen Zeppeline und Jagdflieger herangebrummt. Auf dem Wasser nähern sich Schlachtschiffe. Bald wimmelt es am Himmel von Kriegsmaschinen made by Nazi-Germany.

Einem Heuschreckenschwarm gleich fällt die Wehrmacht über die USA her. Die ersten Bomben treffen auf die Freiheitsstatue. Zurück bleibt ein Trümmerhaufen als Symbol, dass dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten die Vernichtung droht.

Einer der Ingenieure, die dieses Schauspiel mitkriegen, heißt Dan Carson. Er ist Hauptdarsteller, gelenkt vom Spieler. Sein Handeln soll, so Entwickler Spark Unlimited, unter der Prämisse „Held wider Willen" an Besonderheit gewinnen. Firmenchef Craig Allen sagt, man wolle einen einfachen Mann in die Schlacht schicken, einen ohne Kampfausbildung.

Dass **Turning Point** dadurch auf Klischees reitet, scheint beabsichtigt. Craig sagt nicht, welches Schicksal Dan Carson erwartet. Wäre ohnehin unnötig. Es dürfte klar sein, dass Dan über sich selbst



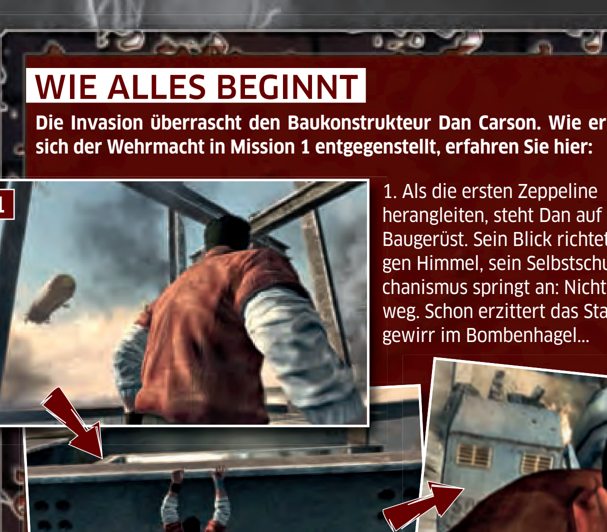
▲ **TERROR** | Mit dem Einfall der Deutschen entsteht auf den Straßen New Yorks Chaos: Autos crashen, Gebäude stürzen ein, Läden werden geplündert. Man hat alle Hände voll zu tun.



▶ **EINER GEGEN ALLE** | Mit dem Maschinengewehr wird Dan auch mit einer Überzahl an Wehrmachtssoldaten fertig. Er ist ein geborener Computerspielheld!

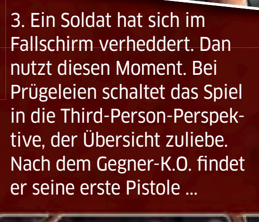
WIE ALLES BEGINNT

Die Invasion überrascht den Baukonstrukteur Dan Carson. Wie er sich der Wehrmacht in Mission 1 entgegenstellt, erfahren Sie hier:



1. Als die ersten Zeppeline herangleiten, steht Dan auf einem Baugerüst. Sein Blick richtet sich gen Himmel, sein Selbstschutzmechanismus springt an: Nichts wie weg. Schon erzittert das Stangengewirr im Bombenhagel...

2. Auf den Straßen: Chaos. Der Gang übers Gerüst: lebensbedrohlich. Dan springt, ähnlich einer Lara Croft, von Balken zu Balken. Manchmal wird's arg knapp. Dann hält er sich mit den Fingermuskeln eines Filmhelden fest.



3. Ein Soldat hat sich im Fallschirm verheddert. Dan nutzt diesen Moment. Bei Prügeleien schaltet das Spiel in die Third-Person-Perspektive, der Übersicht zuliebe. Nach dem Gegner-K.O. findet er seine erste Pistole ...

4. Mit der Knarre kann es Dan mit ein paar weiteren Soldaten aufnehmen. Dazu packt er einen Feind am Kragen und hält ihn wie einen Schutzschild vor sich. In dieser Stellung bleiben ihm sieben Schuss, dann ist Sense.

5. Teufel noch mal! Panzer und Flieger nehmen das Gebäude unter Beschuss. Die Balken brechen, alles stürzt rumpelnd zusammen. Überlebt Dan die Erschütterungen, dann findet er sich bald auf der Straße wieder.

6. Der eingestürzte Turm landet quer auf der Straße, reißt den Asphalt auf und lässt Flammen züngeln. Rauch entsteht – volumetrischer, natürlich. Die Wehrmacht ist in der Überzahl, also wie weiter? Dan braucht dringend eine bessere Waffe. Und eine neue Geisel.

7. Das nächste Opfer findet sich. Wieder hält er es im Superduper-Griff, während er mit seiner Rechten zielt. Was für ein Naturtalent! Die übriggebliebenen Waffen, darunter Gewehre, machen ihn noch stärker. Wer war noch gleich Chuck Norris?

8. Mit dem Maschinengewehr kämpft es sich schon viel effektiver. Menschliche Schilde braucht es keine mehr, zumindest für den Augenblick. Die Widerstandsbewegung wird auf diese Ein-Mann-Armee namens Dan aufmerksam und will ihn anwerben.

9. Unterhalb der Stadt erstrecken sich Gänge – sie eignen sich zur Flucht, denn sie führen zum Unterschlupf des Widerstands. Eine Taschenlampe verschafft den nötigen Durchblick; Schatten stellt die **Unreal**-Engine 3 selbstverständlich dynamisch dar.

10. Dan ist erst einmal sicher. Doch die Invasion geht weiter. Die Wehrmacht marschiert wie im Rausch, bald hängen Nazi-Banner vom Weißen Haus. Ein Akt, der den Amerikanern so wehtut wie die Vernichtung der Freiheitsstatue.

hinauswächst. Nicht vom Tellerwäscher zum Millionär, aber vom Bauingenieur zum Weltenretter.

Zum Schluss soll er einen Atomschlag auf Manhattan verhindern. Wahrscheinlich müsste der Untertitel nach dem Abspann **Triumph of Liberty** heißen.

Der amerikanische Traum einmal mehr, patriotisch gepresst in ein Computerspiel. Dessen Menge an Pathos lässt sich befürchten, wenn man das Blog der Entwickler studiert. Darin schreibt jemand auf die Frage, wofür er dankbar sei: „The fact that we kicked their asses in WWII so I didn't have to see the Chrysler building burn in real life." Erstaunlich, wie unter diesem Satz die Überlegungen verschwinden, dass vielleicht auch mancher Deutsche keine Lust aufs Töten hatte; dass der NS-Fatalismus von Strippenziehern ausging, die sich hinter Schreibtischen versteckten. Zu solchen Schattierungen wirkt **Turning Point** inkompatibel: Hier ist Schwarz offenbar Schwarz und Weiß Weiß.

Damit die Emotionen entsprechend hochköcheln, wurde Michael Giacchino angeheuert: Der **Medal of Honor**- und **Call of Duty**-Komponist kann Siegeshymnen mittlerweile wohl schlafend schreiben.

Die überschaubare Farbwahl, mit der Spark Unlimited den Krieg malt, einmal beiseite gescho-



LANDUNG | Gegner seilen sich von Helikoptern ab. In welchem Tempo, mit oder ohne Händen, das entscheiden Sie.

MASSIVE MATERIALSCHLACHT

Die deutsche Kriegsmaschinerie nimmt Konturen an. Anwesende Amis blicken in Schreckstarre dem Unheil entgegen.

FALLSCHIRMJÄGER | Vier Exemplare der Abspringenden.

▲ FLIEGENDE RIESEN Zeppeline schieben sich durch den Wolkenteppich. Es sind Kolosse, Prototypen neu entwickelter Flugmaschinen. Denn **Turning Point** spielt in 1952, einem fortgeschrittenen Jahr mit fortgeschrittener Technik.

▲ ZU LUFT: ABFANGJÄGER Sie tragen die Bezeichnung ME 626 und düsen mit ohrenbetäubendem Gejaule durch Häuserschluchten. Ihre Schusswaffen legen Gebäude fix in Schutt und Asche. Die Verteidiger schaffen es, manche der Jäger vom Himmel zu holen.

◄ LANDUNG Die deutschen Fallschirmjäger springen aus den Transportschiffen und gleiten mit aufgespannten Schirm zu Boden. Dan kann sie, Fingerfertigkeit vorausgesetzt, noch in der Luft unsanft runterholen.

▲ ZU WASSER: SCHLACHTSCHIFFE Auch Kriegsschiffe tuckern heran, nehmen die US of A in die Mangel. Ihre Geschütze feuern Raketen ab, die beim Einschlag ein Feuermeer erzeugen. Das steht einem Action-Spiel gut zu Gesicht, vor allem bei Verwendung der **Unreal**-Engine 3.

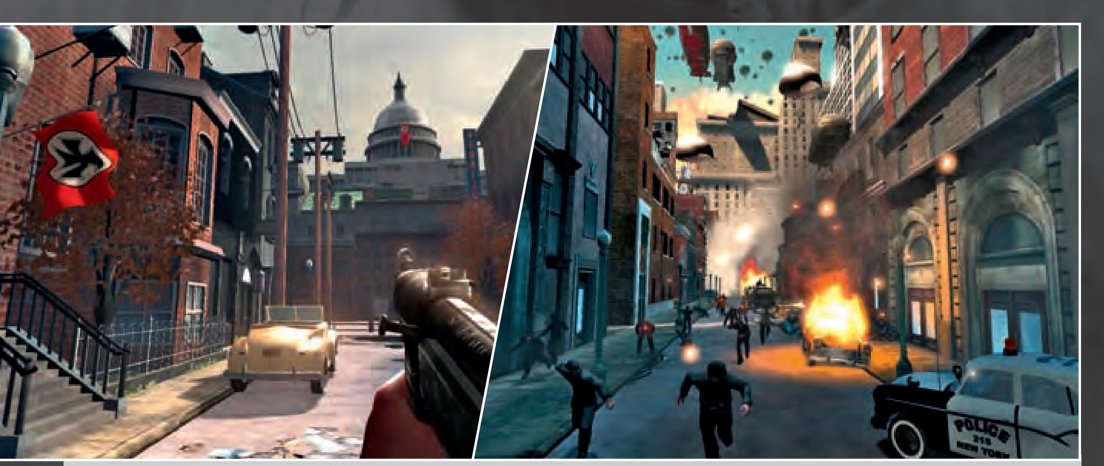
ben: **Turning Point** macht als Action-Spiel einen feinen Eindruck.

Zunächst rückt ins Auge, zu welchem Bombast die **Unreal**-Engine 3 aufdreht: Kiefergelenke erschlaffen, wenn Dutzende von Explosionen mehrere Gebäude in die Luft sprengen, dabei Licht und Schatten dynamisch hoch aufgelöste Texturen beleuchten – vorausgesetzt, es hat sich durch **Crysis** keine Toleranz gegenüber guter Grafik aufgebaut. Im Spielerischen findet sich zwar wenig Neues, aber immerhin Spannendes: Da ist eine Szene, in der ein Hochhaus einstürzt, eine Staubwolke im King-Kong-Format hochwirbelt und, alles verschluckend, die Straßen ausfüllt - ein Verweis auf den Niedergang des World Trade Centers. Und auf die Verletzlichkeit einer Weltmacht.

Wechsel. Kurz nach Spielbeginn balanciert Dan über schmales Stützwerk, hunderte Fuß über dem Boden. Unten Menschen, klein wie Ameisen. Das Gerüst kippt unter der Wucht von Einschlägen, quietschend schieben sich Eisengeländer quer aneinander vorbei. Hoffentlich sind Sie schwindelfrei.

Anderer Level, andere Gefahr: Von einem Wachturm glimmt ein Suchscheinwerfer herab. Dan sollte ihm besser ausweichen. Im Licht gefangen, regnet es Patronen, die das „Game Over" beschleunigen. Apropos Nacht: Rote Linien flirren immer wieder durchs Dunkel – es ist die Zielvorrichtung der Gegner.

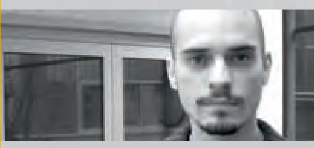
Moment, Lasermarker im Zweiten Weltkrieg? Ganz genau. **Turning Point** spielt zeitlich knapp zehn Jahre später; die Technologie hat sich weiterentwickelt. Auf diese Weise schlüpft das Spiel am Vorwurf vorbei, den Berg der Kriegs-Shooter-Generika schlicht größer zu machen. ❑



KRIEG UND FRIEDEN | Links liegt still eine Straße, in der alle Gegner beseitigt wurden – die Umgebung wirkt entsprechend friedlich. Daneben als Kontrast eine Szene, in der es drunter und drüber geht: Autos brennen, Bomben explodieren, Zivilisten flüchten. Der Krieg ist in vollem Gange.

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Hier: Held. Dort: Feind. **Turning Point** zieht klare Linien, nimmt sich den bösen Nazi und schürt genüsslich Hassbilder – nicht mein Geschmack. Aber die Schießereien rocken: **Unreal**-Engine 3 und Bombastskripts bezahlen ja schon die halbe Miete.

ENTWICKLER: **Spark Unlimited**
ANBIETER: **Codemasters**
TERMIN: **29. Februar 2008**

FINSTER UND ENTSTELLT | Das Licht ist spärlich, die Gegner sind bizarr – **Dead Space** soll Gänsehaut machen.

Dead Space

Von: Thomas Weiß

„Buh!" – Ein Grusel-Shooter hat Schreckmomente zum Inhalt. Im Folgenden die Zutaten vom Angstgemisch.

Allein unter Monstern – bei der Ausgangssituation gehen Fingernägel drauf. **Dead Space** will daraus seine Anziehungskraft zapfen: Der Spieler rückt in der Identität von Isaac Clarke, einem Ingenieur, durch ein Raumschiff. Dessen Besatzung hat nichts mehr Menschliches an sich. Clarke ist trotz seines Nachnamens keine Ein-Mann-Armee, sondern Normalo (ähnlich **Turning Point**, S. 64), limitiert in seinen kämpferischen Fähigkeiten. Knapp auch die Munition, und dunkel die mit Schatten bekleidete Umgebung.

Fällt es Ihnen auf? Das sind Zutaten, die die Bezeichnung Survival Horror rechtfertigen. Die **Silent Hill**- und **Resident Evil**-Reihe besetzt dieses Territorium. Mit **Dead Space** könnten die beiden einen Nachbarn kriegen, der sich ohne Blasphemie im selben Atemzug nennen ließe. Jedenfalls stehen die Zeichen auf Qualität: Electronic Arts als Entwickler mit hohem Budget, auf feine Optik hindeutende Bilder, angenehm gruseliger Nackenhaar-Aufstell-Sound im Trailer.

Gerüst für den Überlebenskampf bildet eine Sci-Fi-Bühne: Die Menschheit hat sich ins All ausgebreitet, Schiffe kreisen herum und saugen Planeten ihre Ressourcen ab. Als einer dieser Raumer keine Funkverbindung mehr zu-



GAME ALMOST OVER | Isaac steht, von Feinden umzingelt, im unteren Energiebereich – das zeigt der Balken am Anzug.



SCHRECKLICHE FRATZEN | Die Taschenlampe leuchtet ins Dunkel – hervor blickt ein Viech, nicht haustiertauglich.

INSPIRATIONSQUELLEN

Was man bislang über Dead Space weiß, ist in anderen Spielen ähnlich vorgekommen – eine Übersicht.

Das Monster hinter diesem Text schaut aus, als hätte ein Schönheitschirurg im Vollrausch operiert. Ein Arm streckt sich aus dem Bauch heraus, die Schultern verlaufen wie die Beine eines Insekts. Vor allem **Silent Hill 2** bis **4** zeichnen sich durch Monster mit verschobenen Gliedmaßen aus. Die Haut ähnelt dem Design, das H. R. Giger gern hernimmt (von ihm: das berühmte Alien im Film).

Er-, dann aufschrecken
Dass lange nichts passiert und dann Monster mit erschütterndem Gejaule hervorbrechen – das ist ein Kunstgriff des Horror-Genres, um dem Publikum graue Haare wachsen zu lassen. **F.E.A.R.** macht es, **S.T.A.L.K.E.R.** auch und **Bioshock** sowieso.

Über Böden, Wände, Decken
Isaac trägt Magnetstiefel. Die ermöglichen ihm den Gang über Oberflächen, unabhängig von oben und unten – und nur bei Schwerelosigkeit. Auch im Shooter **Prey** steht die Spielwelt regelmäßig auf dem Kopf.

„20 Kilo Gehacktes, bitte."
Isaac beherrscht die Fähigkeit Dismemberment. Diese involviert hauptsächlich abgetrennte Körperteile, die sich via Telekinese auf den Gegner schleudern lassen – was an die Gravity Gun aus **Half Life 2** erinnert.

lässt, tippen die Behörden auf einen Defekt. Isaac soll die Sache im Alleingang richten, und als er eintrifft, nützt ihm die Techniker-Ausbildung wenig: Necromorph-Aliens haben die Besatzung vereinnahmt und in absurd entstellte Kreaturen verbogen.

Das Gegnerdesign soll schocken. Tentakel wimmeln aus Mündern von Monstern, greifen nach Opfern. Unter Blähbäuchen wuseln Insekten herum. Gliedmaßen befinden sich an den ungewöhnlichsten Stellen. Die Groteske spielt mit den Vorstellungen des Menschen, der sich selber kennt und seiner Gestalt bewusst ist. Unsere Gehirne rechnen nicht mit Deformation: Jeder Arm, der aus Rücken ragt, jeder Fuß, der Hals statt Unterleib entwächst, erzeugt Verstörung.

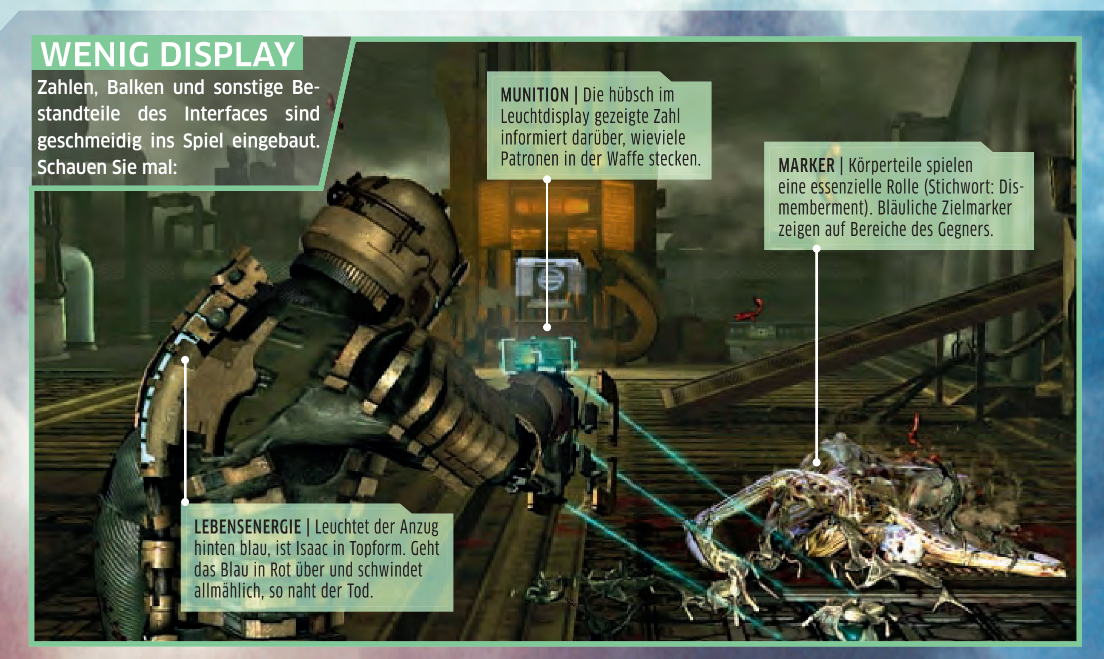
Mehr noch hier: Extremitäten begleiten eine Hauptrolle, weil sie durch das Feature „Dismemberment" abreißen und Waffe werden. Isaac benutzt zum Zerstückeln eine Form der Telekinese. Abgetrenntes schleudert er zurück, der Aufprall verletzt den Getroffenen – morbide, aber nötig. Denn Patronen haben, wie erwähnt, Raritätsstatus.

Eine weitere Fähigkeit heißt Stasis: Damit ist die Verlangsamung von Zielen gemeint. Blitzschnell trippelnde Unholde lassen sich ausbremsen, auch bei Gegenständen nützt Slow-Motion: Fällt eine Tür ins Schloss, bevor Isaac hindurch kommt, hilft ein Schuss Stasis weiter.

Computerspieler fühlen womöglich eine Vertrautheit. Tatsächlich scheint vieles, was **Dead Space** ausmachen soll, aus anderen Titeln (siehe Kasten oben) entnommen. Eventuell mischt EA eine große Innovation später unters Volk. Bis zum Release ist es noch hin. ❏

WENIG DISPLAY

Zahlen, Balken und sonstige Bestandteile des Interfaces sind geschmeidig ins Spiel eingebaut. Schauen Sie mal:



ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Electronic Arts mit einem neuen Titel statt der zigsten Serien-Fortsetzung – das ist schön. Auch wenn „schön" kein Wort ist, das zu **Dead Space** passen würde. Dafür sind Gegner und Spielkonzept zu finster. Allein die Trefferzonen mit den abtrennbaren Gliedmaßen: Ich seh schon den „Keine Jugendfreigabe"-Sticker groß auf der Packung leuchten. Infos zu einer Zensur gib es übrigens noch keine.

ENTWICKLER: **EA Redwood**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Ende 2008**

Command & Conquer 3: Kanes Rache

Von: Ansgar Steidle

Sippenkloppe: Kane stänkert im neuen Add-on munter gegen GDI und Scrin – doch die holen Verstärkung. Mit je zwei Unterfraktionen geht's zu neunt um die Wur.. äh Tiberium.

Nod

Wie der Titel erahnen lässt, dreht sich beim Add-on alles um diverse Episoden aus dem Leben des Bösewichts mit der ausufernden Platte: Kane. 20 Jahre seines Schaffens, aufgeteilt in verschiedene Abschnitte vor, nach und während **Tiberium Wars**, werden skizziert.

Zu Mutmaßungen, es könnte dabei Überschneidungen mit dem Shooter **Tiberium** kommen, müssen wir sagen: nein. Prinzipiell ist es möglich, denn die Story des Shooters spielt elf Jahre nach **Tiberium Wars**. Aber von **Kanes Rache** werden andere Zeitfenster behandelt.

Begeistern dürfte die Spieler dabei der neue Modus „Globale Eroberung", bei dem Sie auf einer Weltkugel Ihren Feldzug planen und Ihre Armeen ziehen. Der wird übrigens gerade nochmals komplett überarbeitet, da dürfen Sie sich bald auf neue Informationen freuen.

Die Schwarze Hand verfügt über besonders starke Infanterie, die quasi als Ausgleich ihre Tarnfähigkeiten aufgegeben hat. Spezialangriffe der Fraktion: Feuerwaffen.

Die Auserwählten sind, obwohl Cyborgs, nicht die zähesten Burschen. Genau wie die Traveler 59 stellen sie verschlagene, getarnte Kämpfer dar, die Gegner beeinflussen.



1. UND ACTION! | Natürlich gibt es neue HD-Filme zu bestaunen, hier mit Joe Kucan und Natasha Hendstridge.

2. CHANCENLOS | Der Shatterer hat keine Chance gegen die angreifenden Tiberium Trooper und die Enlightened-Cyborgs.

3. OBERHAND | Die Nod im Gefecht mit einem Titan (Vordergrund) und Wolverine (in der Ecke oben links).

◀ **SPECTER** | Eine tarnfähige Artillerie als Gegenstück zum Juggernaut. Shadowtrooper dürfen inzwischen Ziele dafür markieren.

▶ **RECKONER** | Der schwere Truppentransporter kann sich in einen Bunker transformieren. Also: rein in die Feindbasis und eingraben!



AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

GDI

Zu den GDI gesellen sich noch die zwei Unterfraktionen Steel Talons und Zocom. Übrigens werden auch die Hauptfraktionen durch neue Einheiten und Upgrades aufgewertet, die GDI beispielsweise mit dem Slingshot (siehe rechts Bild 3) und dem Hammerhead, einem Transportheli, aus dem die Reisenden sogar feuern dürfen.

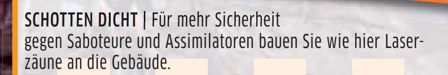
ZOCOM oder Zone Operations Command wird von C. Elena Renteria angeführt. Ihre Einheiten stecken wohl am meisten weg und setzen als Spezialität Schallangriffe ein. Bei ihnen werden die Zone Troopers durch Zone Raiders ersetzt, die mit ihren Schallgranaten flächendeckend Schaden anrichten. Neu ist auch der Shatterer (Details: Bild 1 rechts oben) sowie der Rocket Harvester. Letzterer wehrt sich per Raketen gegen Luftangriffe.

Die Steel Talons unter General Joshua "Mitch" Mitchell sind die zweite Unterfraktion der GDI. Am Boden trumpfen sie mit schierer Feuerkraft auf und verbesserten die ursprünglichen Fahrzeuge der Mutterfraktion. Das hat natürlich seinen Preis, nämlich einen finanziell höheren und bedeutet zudem schwächere Lufteinheiten und Infanteristen. Neu dabei sind unter anderem der Behemoth (Bild 2 rechts). Der schwerfällige Titan ersetzt wiederum den Predator, der dank seiner seiner Railgun jegliche Panuer wegknackt. Eine Stufe leichter fällt der Wolverine aus, ein Mech ideal gegen Fußtruppen, der in dieser Kategorie weiter verbessert werden kann. Zu guter Letzt erhalten die Steel Talons auch eine modifizierte Erntemaschine, den Heavy Harvester, aus dem Passagiere feuern dürfen. ❑

1. SHATTERER | Der langsame Schall-Panzer ist eine hervorragende Belagerungswaffe, im direkten Kampf sieht er dagegen alt aus.

2. BEHEMOTH | Der Ersatz der Steel Talons für den Juggernaut, der ebenfalls Fußtruppen für mehr Feuerkraft an Bord nehmen kann.

3. SLINGSHOT | Super schnelle, schwebende Luftabwehr. Mit Wolfram-Geschossen versehen der Primus in dieser Kategorie.



SCHOTTEN DICHT | Für mehr Sicherheit gegen Saboteure und Assimilatoren bauen Sie wie hier Laserzäune an die Gebäude.

ULTA-EINHEITEN | Diese besonders mächtigen und großen Einheiten dürfen sie mit Upgrades aufwerten und zusätzlichen Einheiten besetzen.

Scrin

Es bleibt spannend. Mit konkreten Details zu den Unterfraktionen der kriegerischen Scrin hält sich Publisher EA immer noch bedeckt. Da generell die KI überarbeitet werden soll, können Sie darauf hoffen, dass die Scrin endlich für Mehrspielerschlachten dazulernen und mehr Fähigkeiten einsetzen werden. Dann auch mit folgenden Unterfraktionen:

Die Reaper-17, die wohl brutalste Gruppierung der Scrin, bauen beispielsweise den Gun Walker in einen Shard Walker um, der Tiberium verschießt. Sie verfügen Sie über fortschrittliche Schildtechnologie, gegen das Widersacher erst mal ein Mittel finden müssen.

Traveler 59 sind verschlagene Kämpfer, die Gegner beeinflussen, sie beispielsweise verlangsamen oder ihnen Fallen stellen, um sie dann für ihre Sache zu konvertieren.

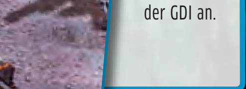
BELAGERUNG| Die Scrin greifen eine Basis der GDI an.

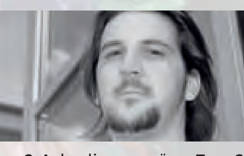


ABGEBLITZT | Hier legen sich die Scrin mit den Nod an, gut geschützt durch Schilde.

ERSTEINDRUCK

Ansgar Steidle





Tiber... was? Ach, dieses grüne Zeug? Ja, sieht schön bunt aus, das Spiel. Oh, oh, ein Leser – dann schnell so tun, als wüsste ich Bescheid: Ich in echt auf den Global-Modus und die Story gespannt, schließlich soll es auch neues von im Hauptspiel brachliegenden Plots geben. Im Multiplayer ist wiederum die Frage, wie die Fraktionen zusammenpassen, da hat EA gut mit dem Balancing zu tun – und ich muss erst mal drauf kommen, wie ich gegen inzwischen neun mögliche Gegner ankommen kann.

ENTWICKLER: **EA Los Angeles**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **27. März 2008**

HÄUSERKAMPF | Sogar bekannte Metropolen samt deren Wahrzeichen soll es als reine Stadtkarten geben.

VIELSEITIG | Fahrzeuge weisen unterschiedliche Trefferzonen auf, ebenso spielen Faktoren wie Wetter und Standort eine Rolle.

AUFTRAGSKILLER | Wie Schiffe steuern Sie Flugzeuge nicht direkt, sondern fordern Luftschläge an. Hier ein Jäger, der Bomber beschützt.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

War Leaders: Clash of Nations

Von: Ansgar Steidle

Total War meets WW2: Erobern Sie mit der Echtzeit-Rundenstrategie-Mischung die Welt Anno 1939.

Selbst wenig niederträchtige Zeitgenossen werfen hin und wieder schelmisch grinsend die eine oder andere Atombombe auf Frankreich – bei **Civilization 4**, versteht sich. Einfach, weil die noch keine haben. Aus purer Willkür. Oder weil's halt Spaß macht. Tut ja niemandem weh.

Außerdem – es hat was, die Realität zu ändern und gar zu verkehren. Wer gerne mal die Geschichte umschreiben will, der liegt mit **War Leaders** goldrichtig. Denn dort steigen Sie kurz vor dem Überfall Deutschlands ins Zeitgeschehen ein, um – in Super-Bösewicht-Manier geradezu – die Welt zu erobern. Und zwar als Anführer einer von sieben weltkriegsbeteiligten Nationen, sprich Mussolini, Stalin, Roosevelt oder ... Tessler? Wer ist Tessler?

„Aufgrund unserer dunklen geschichtlichen Vergangenheit darf Adolf Hitler natürlich keinesfalls zu den spielbaren Staatsoberhäuptern gehören", erläutert uns Ex-Kollege Benjamin Bezold, nun bei TGC tätig, während wir uns an Krapfen und Kaffee gütlich tun und skeptisch dieses Kuriosum beäugen. „Damit sich die Entwickler ganz aufs Feinschleifen des Gameplays konzentrieren können, habe ich einen neuen deutschen War Leader kreiert. Er heißt Rudolf Tessler, wurde in der Oberpfalz geboren und hat in Frankfurt am Main Kunst und Literatur studiert." Aha. So ist das also. Aber ... legen wir doch mal mit dem Spiel los.

PLANSPIEL: DER MANAGER-MODUS

Sie wollen richtig fies sein? Als War Leader stehen Ihnen alle Möglichkeiten offen! Denn was sich nach dröger Verwaltung anhört, macht richtig Laune. Sie bewegen hier nicht nur Armeen, bauen Gebäude, bilden Truppen aus, sondern spionieren, sabotieren und schmieden Ränke!



Spione bewahren Ihren Anführer nicht nur vor Anschlägen. Der Geheimdienst kundschaftet Feinde aus, sabotiert deren Anlagen oder eliminiert gar deren Anführer. Zudem forschen Sie an neuesten Technologien für die Kriegsmaschinerie, darunter viele Geheimwaffen (siehe Kasten rechte Seite). Höchstes Gut: die Atombombe. Besonderen Spaß verspricht der Diplomatie-Modus, in dem Sie mit anderen Staatsmännern verhandeln, Bündnispartner Ihrer Feinde hinter deren Rücken bestechen oder gar Tribut fordern.



SCHNIEKE | Zwar gehört die Grafik nicht zur Oberliga, die Nahansicht offenbart aber viele nette Details und Animationen.

Wir schweben über einer frei drehbaren Weltkugel, entdecken Wahrzeichen wie das Brandenburger Tor, unseren Anführer, den es zu beschützen gilt, unsere Armeen stehen an den Grenzen bereit. Wir befinden uns im Runden-Strategiemodus, in dem wir unsere Nation verwalten (siehe Kasten links unten). Der ist, wie bei der Total-War-Serie, nur ein Teil des Spiels, gekämpft wird auf Wunsch in Echtzeit. Auch sonst wird man das Gefühl nicht los, **Total War** stand hier Pate, wobei – **War Leaders** wird seit 2003 entwickelt. Hier steht uns allerdings die komplette Welt offen: „Der Globus ist in 175 Territorien unterteilt und komplett bespielbar. Außer den umweltbedingten wird es keine Beschränkungen auf der Spielwelt geben, du kannst deine Armeen auf allen Kontinenten platzieren, auch in Amerika. Hier gibt das Programm genügend Zeit, um die Truppen über den großen Teich zu ziehen. Und wer es bis zur Endabrechnung im



RÜCKENDECKUNG? | Auch Fallschirmspringer, mit denen Sie unbemerkt den Gegnern in den Rücken fallen, gehören zum Repertoire.

GEHEIMWAFFEN

Regelrechte Mythen ranken sich um experimentelle Waffen und Prototypen des Zweiten Weltkriegs. Ein paar Fakten:



Me 262 Schwalbe (Jäger)/Sturmvogel (Jagdbomber)

Ab Ende 1938 entwickelt die Messerschmitt AG das weltweit erste einsatzfähige Militärflugzeug mit Strahltriebwerk. Es verzögert sich unter anderem aufgrund fehlender und unzuverlässiger Triebwerke erheblich. Der Prototyp fliegt am 18. April – mit einem Kolbenmotor. Im November 1943 präsentiert man Hitler das fertige Flugzeug. Es entstehen 1.433 Exemplare, davon ist aber je nur ein Bruchteil gleichzeitig einsatzbereit. Die Großserienproduktion läuft nicht mehr an.

V1-Rakete (Fieseler Fi 103)

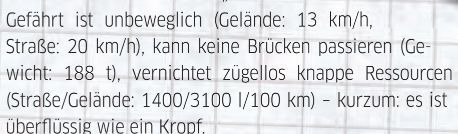
Die Firmen Fieseler sowie Argus (Triebwerk) entwickeln die V1 (V für Vergeltungswaffe), die im Dezember 1942 in Peenemünde den Jungfernflug absolviert und ab Juni 1944 in Serie startet, vor allem Richtung London, Antwerpen und Brüssel – bis Kriegsende fast 9.000 Stück. Besonderheiten: Tragflächen, das verhältnismäßig günstige (Verpuffungs-)Strahltriebwerk, ein automatischer Kreiselkompass zum Kurshalten. Ein Propeller misst den zurückgelegten Weg. Kurios: Jäger bringen das 600 km/h schnelle Gefährt einfach mit der Flügelspitze vom Kurs ab. Treffgenauigkeit: 12 Kilometer.

V2-Rakete (Aggregat 4, A4)

Die erste Maschine, die in den Weltraum vordringt. Die Reichweite beträgt nur 300 Kilometer. Beim Test 1944 bringt sie der Alkohol/Sauerstoffantrieb beinahe auf Mach 5 und bis fast in 85 km Höhe. So erfolgt erst der Einschlag, dann ertönt das Anfluggeräusch. Beim Bau der 5.975 Exemplare sterben in den Zwangslagern indes mehr Menschen als durch den Einsatz der Waffe.

Panzerkampfwagen VIII Maus

Zwei Prototypen entstehen bis Ende 1944, einen Kampfeinsatz gibt es nicht. Der Entwurf der Firma Porsche für einen 100-Tonnen-Panzer erhält 1943 den Zuschlag. Den plakativen Decknamen „Mammut“ ändert man kurzerhand in „Maus“. Das Gefährt ist unbeweglich (Gelände: 13 km/h, Straße: 20 km/h), kann keine Brücken passieren (Gewicht: 188 t), vernichtet zügellos knappe Ressourcen (Straße/Gelände: 1400/3100 l/100 km) – kurzum: es ist überflüssig wie ein Kropf.





Gloster Meteor

Der Prototyp des britischen strahlgetriebenen Jagdflugzeugs fliegt am 5. März 1943. Ab Juli 1944 ist es bei der RAF im Einsatz. Zweck: V1-Raketen abfangen. Am 7. November 1945 stellt ein Exemplar mit 975 km/h einen Weltrekord auf, den man im September 1946 um 10 km/h verbessert. In den fünfziger Jahren entsteht auf dieser Basis ein mit Radar ausgerüsteter Nacht- und Allwetterjäger. Da die Gloster Meteor der MiG-15 im Korea-Krieg unterlegen ist, fungiert sie als Jagdbomber.

P-80 Shooting Star

1943 startet die Air Force die Entwicklung des strahlgetriebenen Jägers. Antrieb: das britische Halford H-1 B Strahltriebwerk. Am 8. Januar 1944 hebt das Versuchsflugzeug XP-80 ab. Hersteller de Havilland liefert nicht ausreichend Triebwerke, Lockheed hilft mit in Lizenz gefertigten, größeren Whittle I-40-Triebwerken aus – der Rumpf wächst. Am 20. Oktober 1944 stirbt Lockheeds Chef-Testpilot im zweiten Prototyp. Nur vier Maschinen gelangten im Zweiten Weltkrieg überhaupt noch nach Europa.

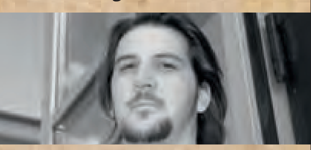
Dezember 1950 doch noch nicht geschafft haben sollte, kann danach so lange weiterspielen, wie er mag", so Bezold.

Historisch gegebene Verhältnisse, Bündnisse und Misstrauen herrschen mehr oder minder zwischen den Ländern vor, je nach Einstellung. Davon abgesehen bleibt der Kriegsverlauf Ihrem diplomatischen und strategischen Können überlassen. Aktuelle Meldungen und bekannte geschichtliche Ereignisse würzen das Geschehen. Wenn Sie allerdings mit Italien Iwojima erobern, verändert sich damit auch das berühmte Flaggenbild, das ursprünglich US-Truppen zeigt. Und wenn Sie mit Gewalt, Spionage und Sabotage nicht weiterkommen, warum nicht mal mit Frankreich zusammentun? Per Diplomatie ziehen Sie Nationen auf Ihre Seite, beispielsweise mit banalen Geschenken in Form von Territorien oder Geld. Natürlich sehen Sie hier auch, wem Sie auf die Füße treten, wenn Sie jemanden angreifen.

Schlachten dürfen Sie zwar auch berechnen lassen, doch dann verpassen Sie einiges. Lediglich bei Seegefechten können Sie nicht selbst Hand anlegen, aber immerhin stehen Ihnen durch vor der Küste liegende Schiffe Artilleriesschläge zur Verfügung. Zunächst platzieren Sie in der Startphase Ihre Armee und geben eventuell einem Offizier Truppen an die Hand. Den schicken Sie im Gefecht dann mit einem Befehl (Punkt verteidigen/einnehmen) los. Wie wir beim Probespielen merkten, besitzt das Spiel durchaus strategischen Anspruch. Standort, Wetter, Formation und die dynamische Tageszeit spielen beispielsweise eine Rolle, Häuser dienen als Deckung und die Umgebung ist größtenteils zerstörbar. Schade nur: Brücken bilden eine Ausnahme und können nicht gesprengt werden, denn dadurch würden Schlachten oft zu einfach. Doch keine Angst: Gegenüber Hardcore-Titeln wie **Hearts of Iron 2** gibt sich **War Leaders** dann doch pflegeleicht.

ERSTEINDRUCK

Ansgar Steidle



Zwar überkam mich beim Spielen geradezu ein Déjà-vu nach dem anderen. Aber was soll's? Wenn **War Leaders** hält, was es verspricht (KI? Kann ich noch nicht einschätzen ...), ist es eine superbe Alternative zu **Total War**. Sie wollen es selbst probieren? Dann besuchen Sie www.pcgames.de und bewerben Sie sich einfach für unsere Sneak Peek!

ENTWICKLER: Enigma Software
ANBIETER: The Games Company
TERMIN: März 2008



FEINER UNTERSCHIED | Je nach Formation ändern sich die Verteidigungs- und Angriffswerte der Einheiten. Diese Panzer graben sich sogar ein.



ILLUSTRE GESELLSCHAFT | Helden wie Major König und Marina Raskova, aber auch Generäle wie Patton und Montgomery sind dabei, denen Sie Einheiten unterstellen können.

INTERVIEW MIT **BENJAMIN BEZOLD**

„Das kompletteste und komplexeste WW2-Strategiespiel"

PC Games: Als ehemaliger Tester bei PC Action und PC Games: Wie fühlt man sich auf der anderen Seite des Zauns?
Bezold: „„Die dunkle Seite der Macht" – wie die Industrie in der Spielebranche häufig scherzhaft genannt wird – bietet ehemaligen Schreibsklaven wie mir viele spannende



BENJAMIN BEZOLD Head of PR bei TGC.

Möglichkeiten. Besonders fasziniert mich, wie stark ich bei TGC – The Games Company Einfluss auf die Vermarktung unserer Produkte nehmen kann. Das ermöglicht mir, genau die Dinge, die mich früher als Redakteur gestört haben, zu umgehen."
PC Games: Was verdanken wir dir neben dem neuen deutschen War Leader noch?
Bezold: „Vergangenes Jahr hat Green Kangaroo das Adventure **Tell – Das Spiel zum Film** veröffentlicht. Hier habe ich das Gamedesign entworfen und die Dialoge geschrieben."
PC Games: Hierzulande fehlen auch heikle Symbole. Allerdings wurde bei **World in Conflict** sogar die Atombombe umbenannt. Könnte es bei euch da auch Probleme geben?
Bezold: „Die Atombombe stellt die letzte Stufe des Tech-Trees dar und ist gleichzeitig die mächtigste Waffe im Spiel, die du im Politikmodus einsetzen kannst. Daher haben wir eine völlig andere Ausgangslage. Natürlich stehen wir mit der USK in engem Kontakt und prüfen, ob wir die Technologie eventuell umbenennen müssen. Auf das Gameplay wird das allerdings keinerlei Auswirkungen haben."
PC Games: **War Leaders** ist bereits seit 2003 in Entwicklung. Was hat euch aufgehalten?
Bezold: „Keine Frage, **War Leaders** ist ein extrem umfangreiches Spiel, das zum ersten Mal alle sieben wichtigen Kriegsparteien in einem Strategie-Epos vereint. Allein die Recherche der weit über 250 bis ins kleinste Detail gestalteten Einheiten und die genaue Nachbildung der gesamten Erdkugel als Spielwelt nahm viel Zeit in Anspruch. Zu einer unvorhersehbaren Verzögerung sorgte allerdings 2006 eine Neustrukturierung beim damaligen Publisher, weswegen dieser unter anderem **War Leaders** abgetreten hat. In dieser Zeit stand die Produktion mehrere Monate still."
PC Games: Viele Features kennen wir von **Total War**. Wie könnt ihr euch dagegen behaupten?
Bezold: „Schon allein durch das Setting unterscheiden wir uns deutlich von der Konkurrenz. In diesem Umfang hat noch nie ein Spiel den Zweiten Weltkrieg simuliert, weshalb wir **War Leaders** zu Recht als das kompletteste und komplexeste WW2-Strategiespiel bezeichnen. Zudem simulieren wir den kompletten Globus als Spielwelt, die bei **Total War** dagegen eine begrenzte Scheibe ist. Sehr großen Stellenwert nimmt bei uns die KI ein, die Hobbygenerälen sowohl im Politik- als auch Strategie-Modus ordentlich einheizt statt sie zu langweilen."

TOURISTEN? | Infanteristen der Europäischen Koalition nehmen in Paris vorrückende Panzer aufs Korn. Im Hintergrund eindeutig zu erkennen: Der Eiffelturm.

Endwar

Von: Ansgar Steidle

Quasselstrippen aufgepasst: Endlich hört Ihnen jemand zu – und tanzt nach Ihrer Pfeife.



Warten Sie nur, bald fällt uns der Himmel auf den Kopf! Gerade mal zwölf Jahre, dann gehen uns die Rohstoffe aus. Weshalb sich im Dritten Weltkrieg (wer murmelt da **Frontlines**?) drei Armeen in Form der Joint Strike Force (Amerikaner), European Federation (Iren und Briten ziehen da nicht mit, wohl weil der Rest so komisch spricht, was?) und der Spetznaz Guard Brigade (Russen) um die Erde balgen und alle mit Lasergeschützen und Mikrowellenstrahlern übers Schlachtfeld rennen – lediglich der Eurofighter lässt noch auf sich warten. Die Chinesen sind derweil zu beschäftigt, die kopieren das Ding gerade.

Doch halt! Natürlich ist das blanker Unsinn (Sie haben es erraten), es skizziert lediglich grob das Szenario des Echtzeit-Strategiespiels **Tom Clancy's Endwar**, das Ihnen schon im März eine Revolution beschert: Als erstes Computerspiel will es mit umfassender Sprachsteuerung ein bahnbrechendes Spielgefühl vermitteln – bislang für Konsolen vorgesehen, auf die Bestätigung der PC-Fassung warten wir noch. Völlig neu ist diese Idee nicht (siehe Kasten rechts), doch trübten bisher zwei Aspekte den Spaß: „Zum einen war die Genauigkeit der Spracherkennung bei älteren Spielsystemen zu gering, was die Sprachsteuerung der letzten Generation frustrierend machte", meint Michael de Platter, Creative Director bei Entwickler Ubisoft Shanghai. Zum anderen behandeln laut de Platter andere Titel die Spracheingabe eher stiefmütterlich als Anhängsel. „In **Endwar** ist dagegen die Sprachsteuerung das Spiel", hebt er hervor.

Den Spielplatz erzeugt eine feine Grafik-Engine, die mit zeitgemäßen Effekten futuristisch angehauchte, lebensechte Charaktere, detaillierte Fahrzeuge und Hubschrauber auf den Monitor zaubert. Die Entwickler kreieren damit vielfältige Schlachtfelder mit Städten wie Paris oder Moskau, bergiges, bewaldetes Terrain à la Schwarzwald oder weitläufige Steppen in Spanien. Es gilt, Truppen zu besiegen und Stellungen einzunehmen, wie das häufig bei Echtzeit-Strategiespielen der Fall ist. Ihre Einheiten sammeln Erfahrung und lassen sich mit verdienten Ehrenpunkten aufrüsten. Auf der Weltkarte haben Sie die Wahl, wo Sie vorstoßen möchten. Eine andere Partei ist erst endgültig besiegt, wenn Sie 60 Prozent der Gebiete erobert und die jeweiligen Hauptstädte eingenommen haben. Falls Ihr eigenes Zentrum mal überrannt wird, zetteln Sie eben einen Aufstand an – eventuell fällt die Metropole wieder in Ihre Hände und Sie sind damit erneut im Spiel.

Falls Sie denken: „Hört sich nach einem feinen Strategiespiel an. Aber wozu den Mund fusselig reden? Ich habe doch Maus und Tastatur!", haben Sie vom Prinzip her nicht Unrecht. Doch **Endwar** erleben Sie aus einer für ein Strategiespiel genreuntypischen Kameraperspektive, die sich nach Art eines Actionspiels mitten im Geschehen befindet und nicht weit über dem Schlachtfeld schwebt. Zudem befehligen Sie nur rund ein Dutzend Einheiten gleichzeitig, womit es in Richtung Taktik tendiert und keine 500 Aktionen pro Minute erfor-

VIELFÄLTIG | Erneut ein Kampf in Paris, das hier in dieser Ecke der Stadt ganz anders wirkt.

HAB DICH! | Panzerverbände kontert man am besten mit einer Flotte Kampfhubschrauber, hier begleitet durch Flakpanzer.

WAS MUSS ICH SAGEN – JA? | Auf der taktischen Karte sehen Sie die Zielpunkte, verbündete Teams und Feinde.

VIVE LA FRANCE! | In Europa brennt die Hütte, die USA balgen sich mit den Russen um Frankreich, die zudem Italien attackieren.

dert, wie es Profispieler schaffen. „Der größte Unterschied zu einem normalen Echtzeit-Strategiespiel ist, dass die Sichtlinie jeder Einheit weit größer ist", erläutert Michael de Platter. „Wenn man aus der Vogelperspektive spielt, sieht man fünf Prozent des Schlachtfeldes und vielleicht die nächsten 50 oder 100 Meter vor der vordersten Einheit. Genau das ist es ja, was die traditionelle Echtzeit-Strategie-Perspektive sehr unrealistisch macht. Bei **End-war** sieht man mehr als einen Kilometer nach vorne ins Schlachtfeld hinein." So wollen wir die Aussage allerdings nicht stehen lassen. Laut Entwickler sind die Schlachtfelder maximal eine Quadratmeile groß, es geht also eher kuschelig eng zu, was wiederum das actionartige Erlebnis fördert – Ubisoft bringt damit quasi das genaue Gegenteil zu **Supreme Commander**.

Ein Tick Machtgefühl überkommt uns, als wir uns schließlich selbst in die Schlachten stürzen. Das Prinzip ist simpel: angezeigte Einheiten und Menüs ablesen, und schon aktivieren wir die entspre-

HÄH? ODER: FEHLTRITTE DER SPRACHSTEUERUNG

Handys, PCs, Navigationssysteme – viele Geräte verstehen seit Jahrzehnten die menschliche Sprache. Theoretisch. Eine kleine Auswahl, die die Welt bereichert(e):

Geschichte der Spracherkennungssoftware (Computer):
1960er-Jahre: Bereits vor über 40 Jahren starten erste Versuche, doch die Technik damals war noch nicht so weit. Die Systeme erkannten lediglich wenige Einzelworte.
1980er-Jahre: Mit besseren Computern kam die Entwicklung in Schwung. IBM präsentierte 1984 ein Spracherkennungssystem mit einem Wortschatz von immerhin 5.000 englischen Begriffen. Aber schon nach wenigen Minuten wusste der Großrechner, dass er nichts verstanden hatte. Ähnlichen Misserfolg verbuchte die Firma Dragon Systems: Ihr System funktionierte auf einem tragbaren PC nicht.



Heute: Derzeit versucht sich beispielsweise Vista an einer integrierten Spracherkennung. Schon die offizielle Präsentation war ein heißes Eisen, die Youtube-Server anschließend ebenso.
Arten der Seuche: Die Systeme lassen sich in sprecherabhängige und -unabhängige Typen einteilen. Erstere sollen zwar einen umfangreicheren Wortschatz bieten. Doch nach stundenlangem Training bemerkt der Anwender schließlich, dass er während der Trainingsphase wohl ganz anders spricht als abends nach drei Bier.

Computerspiele:
Erstaunlicherweise gibt es einige Titel, die verbale Kommandos akzeptieren, nur weiß das kaum jemand. So hörte beispielsweise schon 2002 die Deluxe-Version von **Emergency 2** aufs Wort, aber vor allem Konsolenspiele wie **Rainbow Six 3** oder **SOCOM: US Navy SEALs** versuchten sich daran.
Keine echten Fehltritte, aber regelrechte Gegenpole zu Frauenverstehern.



Handy-Sprachwahl:
„Mama" – „Maa-maa" – „Hmmm. Mahma?" – „MAMMAFADAMMD!" – „Ah, jetzt ja. Wer? Oh, hallo Omi ...". Die gerade bei den ersten Geräten recht erheiternde Technik (besonders für Umstehende), gibt es noch gar nicht so lange, schätzungsweise seit 1997. Wer genau mit dem Quatsch(en) anfing (Schnellwahl ging und auch noch schneller), ist uns leider nicht bekannt. Typisch. Heute will es wieder keiner gewesen sein.



NAMENSGEBER

Der Name des steinreichen amerikanischen Bestseller-Autors Thomas Leo Clancy Jr. prangt auf Filmen, Büchern und einer Menge Computerspielen. Doch wussten Sie, dass ...

... Tom Clancy viele „seiner" Bücher nicht geschrieben hat? Darunter Serien wie Op-Center, Power Plays – aber auch die vier Splinter-Cell-Bücher.



... ebendiese Splinter-Cell-Romane von verschiedenen Autoren stammen und wiederum unter dem Pseudonym David Michaels erschienen?

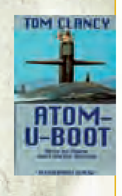
... dass Red Storm Entertainment ursprünglich den Namen Clancy Entertainment trug? Clancy war 1996 Mitgründer, später kaufte Ubisoft das Studio.

... er Teilhaber an einem Baseball-Team in der amerikanischen Profi-Liga ist, den Baltimore Orioles?

... Filme und Spiele teils nur noch vage Motive der Bücher enthalten, wenn überhaupt?

... er mit vielen Produkten wie den Computerspielen ohnehin nichts direkt zu schaffen hat?

... eigentlich 2006 Tom Clancy's Splinter Cell – The Movie anlaufen sollte, der nun aber vermutlich erst 2010 kommt?



... Tom Clancy zwar für Politthriller bekannt ist, er aber beispielsweise auch einige Sachbücher über das amerikanische Militär und Jugendbücher verfasst hat?

... er im Oktober 2006 eine Bypass-Operation bekam, und es deshalb sein kann, dass er den bereits für 2005 angekündigten, neuen Roman der aus seiner Feder stammenden Jack-Ryan-Reihe aus der Hand gibt?

SPETZNAZ GUARD BRIGADE | Russische Spezialeinheiten attackieren einen Bunker der European Federation.

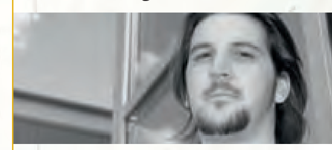
URBAN WARFARE | Auch in Städten wird gekämpft. Hier rollt ein Panzerverband gerade über die Seine.

chende Funktion. Die Anweisung „Einheit 1" fährt die Kamera flugs zum gewünschten Trupp, dem Sie schließlich Order der Art „Bewegen", „Angreifen" oder „Sichern" geben. Was angegriffen wird, wählen Sie wiederum auf der Karte beziehungsweise Liste, die sichtbare Ziele aufführt. Wollen Sie stattdessen zu einer anderen Stelle, bringt „Fadenkreuz" die Soldaten an den gewünschten Ort. Doch schnell merken wir: Kommandieren funktioniert meist intuitiv. „Als Basis gibt es etwa 80 verschiedene Begriffe. Indem man sie kombiniert, entstehen daraus bis zu 4.000 verschiedene Befehlskombinationen", erklärt de Platter. „Das ist unheimlich simpel, aber sehr flexibel." Zweifel, dass das System wahrscheinlich die meiste Zeit nur Bahnhof versteht, versucht de Platter zu zerstreuen: „Wir haben die Steuerung durch Spracheingabe von Anfang an als Kernelement gesehen und das Spiel darum herum aufgebaut. Zudem verwenden wir die beste Spracherkennungssoftware, die es auf dem Markt gibt, und optimieren diese noch während der Entwicklung. Zum Dritten verwenden wir Militärterminologie, die eigens dafür entworfen wurde, über Funk verständlich zu sein. Dazu haben wir extra Militärberater hinzugezogen, die uns bei der Auswahl der Befehle helfen." Na dann ist ja alles in Butter. Darauf wetten, dass „Oiheid Ois. Ogreifa! On zwar a bissle bledzlig, du Seggl!" bei einer deutschen Version funktioniert, wollen wir allerdings nicht. ❑



ERSTEINDRUCK

Ansgar Steidle



Wer glaubt, Maus und Tastatur machen die Spracheingabe überflüssig, liegt falsch. Sicher, Konsolenspielern bringt eine Sprachsteuerung mehr praktischen Nutzen. Aber das Gefühl, jeden herumkommandieren zu dürfen, ist nicht ohne – und es gestaltet einen Feldzug viel entspannter. Davon abgesehen: Schon wegen der Grafik und der umfangreichen Weltkarte macht das Spiel Appetit auf mehr.

ENTWICKLER: **Ubisoft Schanghai**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **März 2008 (Konsolen)**



LUFTPOST | Artillerie der amerikanischen Joint Strike Force nehmen Infanteristen im Tal unter Feuer.

ABSITZEN! | Transporthelikopter liefern Truppen in der spanischen Prärie nahe La Mancha ab.

Tomb Raider: Underworld

Von: Sebastian Weber

Der bekannteste weibliche Spielecharakter kehrt generalüberholt zurück und zeigt, dass kleine Änderungen große Wirkung haben.

GIPFELSTÜRMERIN

Lara Croft erwies sich in den vergangenen elf Jahren als wahre Goldgrube für Eidos. Lediglich ein Teil der Reihe musste herbe Kritik wegstecken.

AUF DVD

● VIDEO ZUM SPIEL

LARA CROFT: EINE KARRIERE MIT HÖHEN UND TIEFEN

TOMB RAIDER FEATURING LARA CROFT (1996)
Wertung: 90
in PCG 01/97
Vorhang auf für Lara Croft: Durchdachte Levels, faire Rätsel, kinderleichte Steuerung und überragende Technik – Core Design schuf ein Meisterwerk.

TOMB RAIDER 2 STARRING LARA CROFT (1997)
Wertung: 94
in PCG 12/97
Nach dem Debüt beseitigen die Erfinder der vollbusigen Abenteurerin Kritikpunkte wie die Laufwege konsequent.

TOMB RAIDER 3: ADVENTURES OF LARA CROFT (1998)
Wertung: 90
in PCG 01/99
Grandiose Grafik, die neue Fortbewegungsart Kriechen und die bewährte Mischung aus Action und Adventure überzeugten

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION (1999)
Wertung: 91
in PCG 01/00
Zwar wenig innovativ glänzt die vierte Expedition hauptsächlich mit einem überarbeiteten Rätsel-Design.

Schwarze Wolken hängen am Himmel, es regnet, Blitze durchzucken die Luft und tauchen einen riesigen Maya-Tempel in gespenstisches Licht. Dann plötzlich steht sie da. Wegen ihr sind Journalisten aus aller Welt angereist: Lara Croft. Unbeeindruckt von Wind und Wetter sprintet sie los – so wie man es von ihr gewohnt ist. Crystal Dynamics hat den Level, mit dem es den neuen Teil der **Tomb Raider**-Reihe enthüllt, geschickt gewählt. Schließlich offenbart er beeindruckend alle neue Elemente des Action-Adventures mit dem Untertitel **Underworld**.

Die Maya-Ruine in Mexiko stellt den vierten Abschnitt von **Tomb Raider: Underworld** dar. Welche Orte und Länder daneben auf der Reiseroute stehen, verraten Crystal Dynamics´ Creative Director Eric Lindstrom und leitender Programmierer Rob Pavey nicht. Zur Hintergrundgeschichte halten sie sich ebenfalls bedeckt. Stattdessen gehen sie direkt in media res und zeigen anhand des großen Endrätsels rund um den Tempel, was **Underworld** ausmacht.

Am Beginn des Projekts standen Konferenzen und Brainstormings. Man wollte herausfinden, wie man die Spielreihe sinnvoll erweitern und an den Erfolg von **Tomb Raider Legend** anknüpfen könne, erklärt uns Rob Pavey. „Ziel war eine athletische Lara mit allen Fähigkeiten, die eine Powerfrau ausmacht", kündigt Lindstrom an. Das bedeutet einige einschneidende Gameplay-Änderungen: Laras Hauptwaffen, die zwei Pistolen, sind nun erstmals einzeln einsetzbar. In einer Szene attackieren mehrere Fledermäuse die Amazone. Nun haben Sie die Wahl, die fliegenden Kleintiere wie gewohnt nach und nach vom Himmel zu holen oder das Feuer aufzuteilen und so zwei Flattermänner auf einmal zu erledigen. Dass eine einzelne Wumme dabei weniger Schaden anrichtet als gebündelte Feuerkraft, gilt es jedoch zu bedenken. Da die Gegner und Monster dazugelernt haben, macht sich die neue Fähigkeit jedoch bezahlt, um nicht einem Flankenangriff zum Opfer zu fallen.

An einer anderen Stelle im Spiel hören wir Schüsse knallen. Vorsichtig schreitet Lara zum Rand eines Plateaus, blickt nach unten. Dort wütet derzeit ein Kampf zwischen bewaffneten Männern und einigen Panthern. Selbst wenn Sie sich entscheiden mitzumischen, greifen Sie nicht alle Feinde auf einmal an. Die künstliche Intelligenz wägt vielmehr ab, wer die größere Gefahr darstellt. Gehen Sie entsprechend geschickt vor, bleibt am Ende nur noch ein Gegner für Sie übrig. Mit menschlichen Angreifern kriegen Sie es nur selten zu tun. Die nutzen Deckung sinnvoll oder klettern auf Plattformen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Die Raubtiere dagegen agieren schnell und aggressiv, um in Reichweite zu kommen, was Ihnen das Zielen erschwert. Werden die Schmusekatzen wirklich einmal zu aufdringlich, hat Lara hierfür neue Tricks auf Lager: den Nahkampf. Ob ein einfacher



ZEITDRUCK | Das Haupträtsel innerhalb der Maya-Ruine: Öffnen Sie das Tor in die Unterwelt Xibalba. Haben Sie das geschafft, muss sich Lara beeilen, damit sie das Tor erreicht, bevor es sich wieder schließt. Dazu steigen Sie auf Ihr Motorrad und rasen hinab. Das Zweirad nutzen Sie in **Underworld** nach Lust und Laune, selbst innerhalb der Levels.



▲ **GLEICHBERECHTIGUNG** | Ihre beiden Knarren richtet Frau Croft diesmal auch auf verschiedene Gegner gleichzeitig. Dann verursachen sie allerdings weniger Schaden.

▼ **DETAILREICH** | Da Crystal Dynamics´ **Underworld** für Next-Generation-Systeme entwickelt, sparen sie nicht mit Grafikeffekten. Aufspritzendes Wasser und Dreck bleiben sogar auf Lara haften und verschwinden erst nach und nach wieder.



TOMB RAIDER: DIE CHRONIK (2000)

Wertung: **81**
in PCG 01/01

Der vermeintlich letzte Teil der Reihe erzählt Laras Leben in Rückblenden. Er bietet jedoch wenig Neues und ist zu leicht.

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS (2003)

Wertung: **65**
in PCG 09/03

Der Tiefpunkt der Reihe war als furioses Comeback mit neuem Gameplay geplant. Bugs machen dies zunichte.

Nach dem **The Angel of Darkness**-Debakel ist es erst einmal ruhig um Core Design. Im stillen Kämmerlein werkelt man an einem Remake des ersten **Tomb Raider**. 2006 verkauft Eidos den Entwickler, die Arbeiten an **Anniversary** übernimmt Crystal Dynamics.



TOMB RAIDER LEGEND

Wertung: **86**
in PCG 05/06

Das erste Abenteuer Lara Crofts von Crystal Dynamics überzeugt durch traditionelles Gameplay.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY (2007)

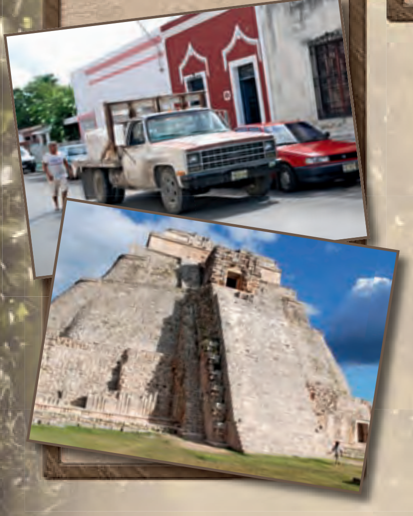
Wertung: -
in PCG 07/07

Das Remake des Ur-**Tomb Raider** weist einige Bugs auf. Trotzdem haben Kenner der Vorlage einige Aha-Erlebnisse.

ES WAR EINMAL IN MEXIKO

Aus aller Welt reisten die Journalisten nach Mexiko, um einen Blick auf das neue Abenteuer von Lara Croft zu erhaschen.

Eidos hatte den Ort für seine Präsentation passend gewählt: Merida, im Bundesstaat Yucatán, unweit des Maya-Tempels Uxmal. Die Ruine befand sich natürlich auch auf dem Reiseplan, immerhin stand sie teilweise Pate für **Underworld** (siehe rechts).
Ein kurzer Aufenthalt in der Touristenhochburg Cancún rundete das Event ab.





AUTHENTISCHE VORLAGE

Crystal Dynamics besuchte zur Vorbereitung mit Fotokameras bewaffnet die Maya-Tempel Mexikos, um die Texturen und Gebäude für **Tomb Raider: Underworld** so realitätsnah wie möglich zu gestalten. Wir haben uns in der riesigen Maya-Ruine Uxmal umgesehen und zeigen Ihnen hier die realen Vorbilder, und wie sie die Entwickler umgesetzt haben.





AUFDRINGLICH | Um sich solcher Schmusekatzen zu erwehren, greifen Sie neuerdings zur Melee-Attacke. Fußtritte oder Schlagwaffen sparen Munition.

Tritt auf die Schnauze oder ein Objekt aus der Umgebung, das als Schlagwaffe dient, – solch rabiate Begrüßung hält die Bestien auf Distanz. Kurz darauf fliegen wieder Bleikugeln durch die Luft.

Lindstrom verspricht an dieser Stelle, dass innerhalb der Areale jede Menge Gegenstände herumliegen. Sie alle dienen als Waffe, mit denen Lara um sich schlagen kann. Als Beispiel zieht Rob Pavey eine der bekannten Stangen heran, an denen Sie sich schon in **Legend** entlanggeschwungen haben. Auch in **Underworld** fordern solche Sequenzen Ihr Geschick. Aber die Stäbe ziehen Sie nun nach Lust und Laune aus ihren Verankerungen in der Wand. Nicht nur die Kämpfe erweitert Crystal Dynamics auf diese Weise, diese Stangen ermöglichen zudem viel komplexere Rätsel.

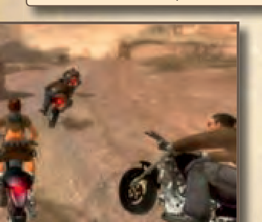
Angenommen, Sie wollen an die Spitze einer Säule klettern, um von dort auf die gegenüberliegende Plattform zu kommen. Was tun, wenn der erste Vorsprung zu weit entfernt ist? In den Vorgängerspielen war dies ein eindeutiges Zeichen, dass Sie auf dem Holzweg sind und sich einen anderen Weg suchen müssen. In **Underworld** dagegen halten Sie nach Löchern in den Wänden Ausschau, in die eine der Stangen passt. Zwar verbauen Sie sich so andernorts vielleicht den Weg, erreichen aber kurzfristig Ihr Ziel. Außerdem haben die Entwickler ein wenig bei

DER WEG ZUR PERFEKTEN LARA

Sie springt, sie klettert, sie schießt – doch so manche Fähigkeit vermisst man dennoch. Wir zeigen Ihnen, was wir uns für den Nachfolger von Underworld wünschen:

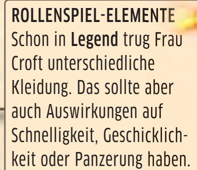
BEGLEITER
Statt nur über Funk mit ihrem Team zu kommunizieren, sollte Lara auch andere Abenteurer mitnehmen. Also neue Taktiken oder ein Koop-Modus.

WÄNDE ABKLOPFEN
Es sollte in den Levels Wände geben, hinter denen sich Hohlräume verstecken. Diese entdeckt Lara durch ihre Klopffähigkeit. Das ermöglicht neue Rätsel und Geheimnisse.



ZIRKUSREIFE AKROBATIK
Mehr Tricks auf dem Motorrad: Unter Hindernissen durchrutschen, auf den Sattel steigen und abspringen oder seitlich in Deckung gehen.

FLUGSEQUENZEN
Ein Gleiter oder Fallschirm brächten ungeahnte Möglichkeiten der Fortbewegung. Mit dem Schirm vom Motorrad abspringen, um auf eine Plattform zu gelangen ...



ROLLENSPIEL-ELEMENTE
Schon in **Legend** trug Frau Croft unterschiedliche Kleidung. Das sollte aber auch Auswirkungen auf Schnelligkeit, Geschicklichkeit oder Panzerung haben.

INTERAKTIVE KARTE
Lara soll für diverse Areale eine Karte erstellen, auf der der Spieler eigene Notizen hinterlegt. Größere Ruinen und komplexere Rätsel wären dann ein Kinderspiel.


WEHRHAFT | Klettern und schießen – eine bisher unmögliche Kombination. Die neue Lara hat dazugelernt.

Assassin's Creed abgeschaut und integrieren rudimentär das Freeclimbing. Lara klettert nun spielend leicht Wände empor, solange sie Strukturen findet, um sich festzuhalten. Völlig frei bewegen Sie sich freilich nicht durch die Levels, da die Areale geradewegs auf ein Ziel hin verlaufen. Die Akrobatikeinlagen gestalten sich dennoch weniger linear als in den Vorgängern. Lara springt nun von Kanten ab, umklettert Pfosten, indem sie sie am Rand umgreift, und nutzt ihren Enterhaken effektiver.

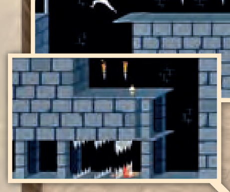
Während dieser sich früher sofort von einem Objekt löste, wenn das Seil an einem Hindernis hängen blieb, reagiert er in Underworld physikalisch korrekt. So beseitigen die Entwickler nervige Passagen und schleudern Lara stattdessen wild durch die Luft. Das Werkzeug wurde nicht nur verbessert, um Spielern etwas Gutes zu tun. Es erfüllt auch ungewohnte Aufgaben: In einer Passage des Levels entdeckt Lara eine zerstörbare Steinfläche, unter der sich vermutlich ein Höhlengang erstreckt. Etwas erhöht liegt ein Felsbrocken, der wie geschaffen dafür scheint, den Boden zu durchbrechen. Ihn einfach so zu bewegen ist jedoch unmöglich. Die Lösung erweist sich als genauso simpel wie unüblich. Sie klettern kurzerhand nach oben und wickeln Laras Seil einmal um den Felsen. Einen kräftigen Ruck später stürzt der Koloss in die Tiefe, durchschlägt den steinernen Boden und Ihre Reise geht in den so freigelegten Gang weiter.

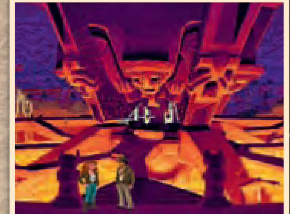
Derartige Veränderungen der Levelstruktur speichert **Underworld** ab. Dadurch erkennen Sie schnell, an welchen Orten einer Karte Sie schon vorbeigekommen sind. Erledigte Gegner, versetzte Stangen, verschobene Gegenstände, ausgelöste Mechanismen, und was es sonst noch zu entdecken gibt, finden Sie genau so vor, wie Sie es hinterlassen haben. Da die Areale laut Crystal Dynamics dementsprechend aufgebaut sind, dass


NERVEN AUS STAHL | Balanceakte wie diese beiden fordern eine ruhige Hand: Per Analogstick beeinflussen Sie das Gleichgewicht Laras. Nervöse Gesellen stürzen ab. Wie die Steuerung mit Maus und Tastatur funktioniert, ist nicht klar.

TOMB RAIDER: EINFLÜSSE UND WIRKUNG

1996 mauserte sich Lara Crofts erstes Abenteuer zum Überraschungserfolg. Wir zeigen Ihnen, welche Elemente aus anderen Titeln in Core Designs Action-Adventure zu finden sind und wie Tomb Raider andere Spiele beeinflusste.


◀ **PRINCE OF PERSIA (1990)** | Schalterrätsel, Sprungeinlagen, Kämpfe: Brøderbund Softwares Orient-Abenteuer wies bereits die Elemente von **Tomb Raider** auf.

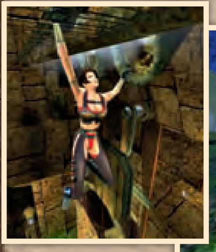
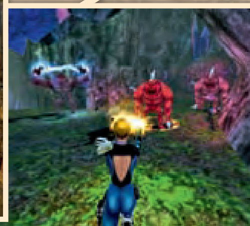

▲ **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (1992)** | Harte Rätsel und geschichtlicher Hintergrund – ein Rezept, das auch Core Design aufnahm. Nicht umsonst gilt Lara Croft als weiblicher Indiana Jones.


▶ **ALONE IN THE DARK (1992)** | Eines der ersten Third-Person-Adventures vereinte actionreiche Kämpfe und knifflige Denkaufgaben. Ein Konzept, von dem Core Design sich inspirieren ließ.


Tomb Raider featuring Lara Croft


◀ **DRAKAN (1999)** | Hübsche Frau, Third-Person-Sicht, Rätsel- und Sprungeinlagen: Die Parallelen waren offensichtlich. Lediglich der Drache brachte Abwechslung.

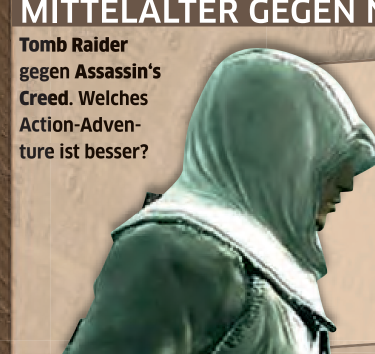

▲ **PRINCE OF PERSIA 3D (1999)** | Ursprünglich als Vorbild aufzuzählen, erinnerte die 3D-Variante des orientalischen Schwertschwingers stark an Lara Croft.



▲ **HEAVY METAL F.A.K.K.² (2001)** | Als brutalere und freizügigere Variante von Lara Croft metzelt sich das virtuelle Abbild von B-Moviestar Julie Strain durch eine comichafte Fantasy-Welt.


▶ **NO ONE LIVES FOREVER (2000)** | Seit **Tomb Raider** wussten die Entwickler dieser Welt, dass weibliche Hauptcharaktere in Spielen Erfolg haben. Selbst in einem Ego-Shooter.

MITTELALTER GEGEN NEUZEIT

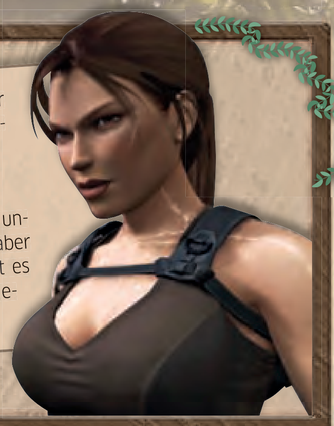
Tomb Raider gegen Assassin's Creed. Welches Action-Adventure ist besser?



Fähigkeiten
Hier schenken sich die beiden nicht viel: Lara klettert, springt und schwingt sich durch die Levels – genau wie Altaïr. Nur das Freeclimbing betreibt der Assassine exzessiver.

Gameplay
Bei diesem Feature hat Lara die Nase vorn. Altaïr langweilt auf Dauer etwas. Immer nur Passanten-Quests erfüllen, um sein Opfer zu finden. Die Rätsel in **Tomb Raider** fordern den Spieler mehr heraus.

Bewegungsfreiheit
Lara hat dazugelernt und kämpft sich ungebunden durch die Areale. Altaïr geht aber noch einen Schritt weiter: Für ihn gibt es keine Barrieren in den Städten, dafür jedoch weniger verschiedene Orte.



Sie sich zuerst einmal ein Bild verschaffen müssen, wie die Rätsel zusammenhängen und welche Schalter wo welche Auswirkung haben, ist die Hilfestellung durch die persistente Welt sinnvoll.

Die neue Lara überrascht nicht nur mit ihren Fähigkeiten, sondern sieht besser aus als je zuvor. Die extra entwickelte Next-Generation-Engine setzt die Expedition der englischen Abenteurerin hübsch in Szene: Lara besteht aus mehr Polygonen und feineren Texturen als in **Legend**. Skinshader berechnen die Darstellung der Haut so gut, dass die durch den Regen hastende Lara wirklich nass und nicht wie ein Plastikpüppchen aussieht. Das Wasser versickert zudem zwischen den Steinplatten oder bildet eine Pfütze. Rinnt es die Wände hinab, erscheint die Steinstruktur dahinter verschwommen. Die Licht- und Schatteneffekte wirken realistisch und sorgen für Atmosphäre. Blitze erhellen das Bild, Nebelschwaden ziehen in der Ferne vorüber, Wolken werfen Schatten auf den Boden, Lampen und Fackeln erleuchten die Räume glaubwürdig – man merkt **Underworld** an, dass Crystal Dynamics großen Wert auf eine wirklichkeitsnahe Spielwelt legt. Auch die Details stimmen. Rennt Lara durch den verregneten Dschungel, spritzt das Wasser aus den Pfützen auf ihre Stiefel und der Matsch bleibt hängen. Gleiches gilt, wenn Frau Croft über den Boden robbt. Nach und nach wäscht der Regen den Schlamm von der Kleidung. In geschlossenen Räumen dagegen trocknet er fest und bröckelt mit der Zeit ab.

Das gezeigte Xbox-360-Spiel überzeugte optisch voll und ganz. Die PC-Fassung könnte allerdings noch eine Schippe drauflegen. Immerhin denkt Crystal Dynamics über eine Direct-X-10-Version nach. Entschieden ist aber noch lange nichts ...

▼ **KLETTERMAX** | Die Levels in **Underworld** sind offener gestaltet denn je: An Strukturen in den Wänden oder Säulen kraxelt Lara spielend nach oben. Dies ermöglicht neue Rätsel und Vorgehensweisen.





◀ **PRAKTISCH** | Die Stangen sind aus dem Vorgänger bekannt, nun jedoch vielseitiger einsetzbar: als Schlagwaffe oder als Bestandteil eines Rätsels, da Sie sie herausziehen und an anderer Stelle verwenden können.

INTERVIEW MIT ROB PAVEY

„Wichtig war: Was ist gut für die Reihe?“

PC Games: Tomb Raider Legend ging seinerzeit zu den Wurzeln der Reihe zurück. Wie viel Veränderungen sind nötig, um Lara Croft interessant zu halten?
Pavey: „Die erste Herausforderung ist, dass wir auf den Erfolg von **Legend** aufbauen. Aber natürlich versuchen wir gleichzeitig, das Spiel zu erweitern. Zu Beginn dieses Projektes hatten wir unzählige Sitzungen, in denen wir ausschließlich Brainstorming betrieben und uns darüber Gedanken machten, was Lara alles können und wie sie mit der Umwelt interagieren soll. Zeitgleich überlegten wir uns auch die Hintergrundgeschichte. Am Ende wählten wir aus, was uns sinnvoll erschien und gut für die Reihe ist.“
PC Games: Wie sieht die neue Lara also aus?
Pavey: „Wir haben ein komplett neues Model für Lara, mit besseren Texturen, mehr Polygonen und detailreicherer Kleidung. Außerdem benutzen wir zum ersten Mal Motion Capture, um Laras Bewegungen realistisch wirken zu lassen. Ein neues Animationssystem, mit dem wir die besonderen Bewegungen darstellen, zum Beispiel das Springen von einem Vorsprung an einen Mast, verstärkt diesen Effekt.“
PC Games: Welche Besonderheiten bietet die neue Grafik-Engine?
Pavey: „Vor allem in die Lichteffekte und die Darstellung von Materialien ist viel Entwicklungszeit geflossen. Die neue Technik berechnet Lichtquellen wie Sonnenlicht und Lampen in Echtzeit. Zudem stellen wir Objekte komplexer dar. Hängt Lara an einer Tempelwand und Wasser fließt an ihr vorbei, machen Shader nun sogar die Felsen im Wasser sichtbar.“


ROB PAVEY ist Leitender Programmierer bei Crystal Dynamics

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Crystal Dynamics' Konzept scheint aufzugehen. Oft saß ich bei den Vorgängerspielen vor dem Rechner und fragte mich: „Warum kann Lara dies nicht, warum kann sie das nicht?“ Genau diese Detailänderungen hat man nun in Angriff genommen und die Reihe somit sinnvoll erweitert. Die Next-Generation-Grafik zaubert zudem wunderbar atmosphärische Bilder auf den Monitor und Lara wirkt lebendiger denn je. Wenn die Steuerung mit Maus und Tastatur noch gelingt, steht einem ähnlichen Erfolg wie mit **Legend** nichts mehr im Wege.

ENTWICKLER: **Crystal Dynamics**
ANBIETER: **Eidos**
TERMIN: **Ende 2008**


Tagan
NEU
PipeRock
PipeRock Series
500W-1300W
• Modulares Design mit Kabelmanagement und farbig beleuchteten Anschlüssen
• Innovative, patentierte „Pipe-Anschlüsse"
• Felsenfeste Rundstecker-Verbindung mit Ringverriegelung
• Temperaturgeregelter, blau beleuchteter, leiser 13,5 cm Lüfter
NVIDIA SLI READY
Designed in Germany for gamers
Be Cool
"Outside Hot & Inside Cool"
Twin Engine BB
Neuartiges spezielles Kühlsystem mit zwei 250 mm Lüftern, optimiert auch für Overclocker und Gamer.
Großer regelbarer 250 mm Lüfter in der Seite, um alle Komponenten perfekt zu kühlen. Riesiger regelbarer 250 mm Lüfter in der Front, um den Luftstrom zu lenken und auch die internen 3,5" Plätze gut zu kühlen. Durch die integrierte Systemkühlung im Twin Engine können Sie auf eine teure, wartungsintensive und schwierig zu montierende Wasserkühlung verzichten. Einfache Installation durch schraubenloses Schienensystem (10 Sets liegen bei). Die PCI Karten können einfach mit Clipsystem eingesetzt werden.
EDITOR'S CHOICE
ACASE
ALTERNATE ARLT ATELCO Computer BWZ CASEKING.de CONRAD FRÖHLICH + WALTER HOH.de SNOGARD
Email:info@maxpointgmbh.de|www.maxpoint.de



VIEL STIL | Außerhalb Ninas Zimmer: ein Mensch von miesem Charakter. Nach dem Dialog schreitet er vorn durchs Bild. Blöder Typ, aber: diese Laufanimation! Wow.



NIX DRAN AUSSER HIRN | Nach der Trennung von Max steht es um Ninas Appetit nicht zum Besten. Wie man sieht.

Geheimakte 2

Von: Thomas Weiß

Von wegen „Geh heim, Akte" – diese hier ist spannend bis in die Spitzen! Sie möchte bitte bleiben, danke.

Geheimakte Tunguska hatte mehr, als ein gutes Adventure braucht. Nicht nur war die Bedienung komfortabel, die Story mitreißend, das Rätseldesign durchdacht. Auch die Grafik war zum Augenreiben schön. **Geheimakte 2** hüpft qualitativ noch ein Quäntchen höher, wie unsere Vorschauversion andeutet. Jedenfalls Präsentation und Spannungsverlauf betreffend.

Da passiert schon am Anfang so viel, dass Platzen infolge einer Überdosis Neugier droht; besonders hinsichtlich der Frage, wie sich zum Schluss die zerstreuten Handlungsstränge wohl zusammenfügen werden. Alles läuft im namensgebenden Kontext des Geheimen. Erfreulich, das.

Es gibt eine überraschend gefundene Schriftrolle, hinter der Geistliche, Forscher und Vermummte her sind. Es gibt einen ominösen Unfall, den Hauptdarstellerin Nina vor dem Antritt einer Kreuzfahrt erlebt. Es gibt eine folgenschwere Verwechslung ihres Gepäcks. Es gibt einen offenbar Verrückten, der nachts an Zimmertüren klopft und kryptische Nachrichten hinterlässt, bevor man ihn zu sehen bekommt.

Speziell durch Letztgenanntes schafft das Team von Animation Arts und Fusionsphere Systems eine Atmosphäre, die bloß wenige Adventure-Architekten in ähnlicher Güte zustande kriegen.

Die Schnitzeljagd mit den versteckten Botschaften findet auf besagtem Dampfer statt. Heißt: Durch den eng abgesteckten Raum breitet sich eine wohlig gruselige Klaustrophobie aus. Der Stalker verteilt persönliche Gegenstände Ninas an ungewöhnlichen Orten, seine Texte haben den Anstrich eines Wahnsinnigen.

Erdrückend fesselnd ist den Entwicklern gelungen, das nächtliche Katz- und Mausspiel mit großartiger Grafik und Musik zu verschnüren. Am Tage leuchten die Farben hell und satt, in der Dun-

UNVERSCHÄMT GUT AUSSEHEND



WELLEN DES WOHLGEFALLENS | Das Wasser schwappt, die Möwen kreisen. In jedem der Bilder finden sich kleine Animationen mit großer Wirkung. Schon im Vorgänger war es den Entwicklern ein Herzensanliegen, sämtliche Kulissen um mindestens ein bewegtes Objekt zu bereichern. Leblos ist sowas von gestern!



ALLES IST ERLEUCHTET | Die Lampen wanken, vom Luftzug angestupst. Dadurch fällt das Licht dynamisch auf die Umgebung – es kostet Mühe, sich daran sattzusehen. Später hantiert Nina mit einer Taschenlampe. Deren Schein könnte Adventure-Spieler auch zum spontanen „Wow!"-Gekreische anstiften. Ja, die Grafik ist so gut.

▶ UND CUT! | Blizzard kann besser rendern, klar. **Geheimakte 2** macht seine Sache aber auch nicht schlecht. Besonders Übergänge verblüffen: Die Kamera-Arbeit würde, unverändert, einen Hollywood-Film bereichern.

◄ **FRECHES MÄDCHEN** | Nachts tappst Nina aus ihrer Kajüte und tut Dinge, für die ihr tagsüber der Mumm abgeht. Denn sie glaubt die Augen des Personals auf sich zu spüren.

▼ **KLICK!** | Die Kamera wäre hilfreich, um Beweise zu sammeln. Doch der Fotograf gibt sie nicht her. Nina muss ihr Köpfchen anstrengen, will sie ihn umstimmen. Helfen Sie dem Mädel!

RECHERCHE | Bei Ausgrabungen wurde eine Schriftrolle gefunden. Ein spielbarer Pfarrer studiert sie zu Beginn – und wird Opfer eines Mordes, der die Story einleitet.

kelheit kriegt die Umgebung etwas Schummriges, unterstützt von Musik, deren Eleganz die Stimmung der Lucas-Arts-Klassiker heraufbeschwört.

Die Macher wissen, ob Zweitcharakter Max in Ninas Fußstapfen passt. Wir nicht. Unsere Version endet nach dem Kreuzfahrt-Krimi. Man kann aber davon ausgehen, dass die Fortsetzung später genauso unterhält. Immerhin hatte Teil 1 kaum Schwächen. Neben dem von einigen als zu schwer und zu abrupt bemäkeltem Ende trübten nur Figuren mancherlei Eindrücke: Helden und Rest stießen Blubberbläschen aus und gluckten sich in den Sumpf der Austauschbarkeit hinein. Die Fortsetzung gelobt in der Beziehung (Wortspielkasse explodiert anhand eines Mittels, das den dritten Weltkrieg entscheiden soll) Besserung. Da wären: Ninas Trennung von Max und ihr Schmerz darüber. Und weiter: Kommentare aus dem Off, ertönend vor, zwischen und nach Dialogen. Sie verleihen Profil, machen den Blick frei aufs Innenleben aller zu steuernden Teilnehmer. Derer existieren offiziell derzeit drei. Nur, das Anfangsmenü zeigt einen vierten Typ, grau am Kopf, hart in den Zügen. Wer mag das sein?

Steht in der Akte, der geheimen. Sowie in einer der noch vieeel geheimeren nächsten PC Games. ❑

ERSTEINDRUCK

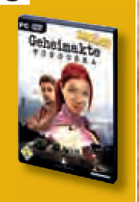
Thomas Weiß



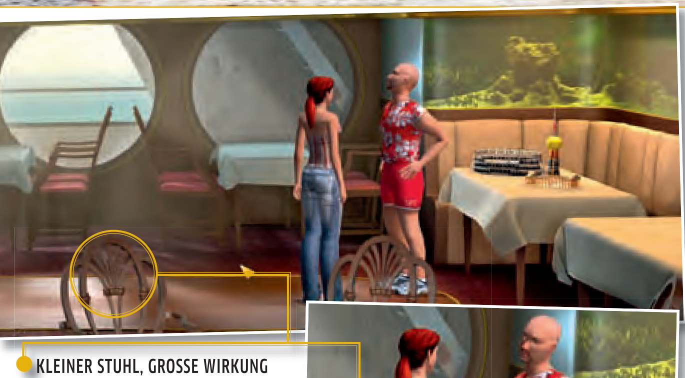
Geheimakte 2 erscheint später. Eindrücke hinterlässt es schon jetzt. Mich hat allein Ninas Kapitel als erenstes Gegenstück zu den drolligen **Ankh**- und **Sam and Max**-Spielchen so begeistert, dass Sekunden bis zum Release wie Minuten vergehen. Das Spiel wird groß, genau wie meine Vorfreude.

ENTWICKLER: Animation Arts / Fusionsphere Systems
ANBIETER: Deep Silver
TERMIN: 29. August 2008

DAS WAR'S



Geheimakte Tunguska kostet inzwischen knapp 20 Euro. Der Preis passt zur Spielzeit: Einsteiger brauchen ungefähr 20 Stunden zum Durchrätseln. Jede einzelne ist hochwertig – mit Ausnahme der Endsequenz, wurde kritisiert. Hierzu gab es verhaltenen Applaus. Der Entwickler hat gehört, gearbeitet, gerichtet: Schwupps stand ein Patch samt alternativer Auflösung zum Download bereit. Hach, wären doch alle in Deutschland werkelnden Entwickler so fleißig wie gründlich!



KLEINER STUHL, GROSSE WIRKUNG | Bei Gesprächen zoomt die Kamera an die Plaudernden heran. In dieser Bewegung entzückt ein Hauch von Dreidimensionalität: Der Stuhl schiebt sich beim Zoomvorgang perspektivisch korrekt (heißt: schneller als alles dahinter) zur Seite. Solche Optik-Kniffe sind simpel im Aufbau, doch mächtig in ihrer (Tiefen)-Wirkung.

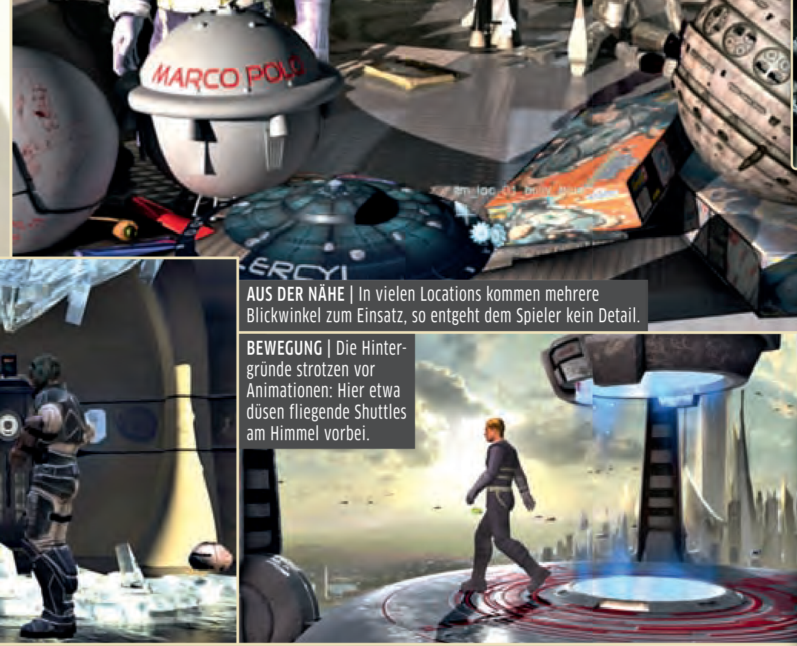


SELTSAMKEITEN | Hinterm Bullauge erkennt Nina eine verdächtige Person. Die Spannung wächst und wächst.

Von: Felix Schütz

„Nur" 47 Jahre dauerte es bis zum ersten Perry Rhodan-Adventure. Die Wartezeit floss wohl in die Grafik.

GEWINNSPIEL auf Seite 7



AUS DER NÄHE | In vielen Locations kommen mehrere Blickwinkel zum Einsatz, so entgeht dem Spieler kein Detail.



▶ GRAFIKTRICKS | Der Held tritt aus dem Dunkeln in den Schein einer Lichtquelle. Sein Körper wird realistisch erhellt, der Schatten wandert glaubhaft über die vorgerenderte Umgebung. Äußerst sehenswert!



HELD IN NOT | Perry ist ein erfahrener, mächtiger Abenteurer. Trotzdem zofft er sich zu Spielbeginn mit dem Wachpersonal.

BEWEGUNG | Die Hintergründe strotzen vor Animationen: Hier etwa düsen fliegende Shuttles am Himmel vorbei.

Perry Rhodan

Die größte Science-Fiction-Reihe der Welt – solche Sätze machen sich ganz wunderbar auf Packungsrückseiten. Im Falle von **Perry Rhodan** ist es jedoch nicht übertrieben – lesen Sie mal den Kasten weiter unten.

Das klassische Adventure beginnt im Jahr 4934. Perry erlebt einen Angriff auf die Solare Residenz, das Zentrum der Terraner. Seine Freundin Mondra Diamond wird dabei entführt und Perry tut das, was der Mann in solchen Fällen eben tut: Ihre Fährte aufnehmen. Während er ein intergalaktisches Komplott aufdeckt, trifft er auf alte Freunde wie Reginald Bull und Atlan, aber auch auf manche der zahlreichen Alien-Völker aus dem Perry-Universum.

Wo der Fan jubelt, ereilt den Laien hier leichte Skepsis: Kapiert man das Spiel überhaupt, ohne die rund 2.300 Hefte gelesen zu haben? Mit weniger als dem Hauch von Hintergrundwissen probierten wir eine weit fortgeschrittene Beta-Version aus – und fühlten uns wohl. Zwar haben Kenner der Serie einen spürbaren Heimvorteil, doch kurze, gut geschriebene Zusammenfassungen direkt im Spiel statten auch Einsteiger mit den nötigen Informationen aus.

Die Grafik verblüfft mit fein vorgerenderten Hintergründen, in denen reichlich Animationen für Leben sorgen: Funken und Rauch, Schiffe am Himmel und umherlaufende Passanten lassen vergessen, wie starr die Umgebung eigentlich ist. Auch die 3D-Figuren sind dank Normal-Mapping sowie guter Licht- und Schattenberechnung schön plastisch und wirken nicht einfach nur in das Bild „geklebt".

Ebenso viel Mühe steckte man in die Handhabung: Perry speichert wichtige Charaktere oder unbewegliche Objekte als Erinnerungen in seinem Inventar ab. Und fährt man mit dem Cursor über einen Ausgang, wird der nächste Raum klein eingeblendet. Beides schön komfortabel! Dagegen noch nicht einschätzbar: Rätsel, Handlung und Sprecher. Das holen wir nächste Ausgabe nach – mit der fertigen Testversion.

DER KULT UM PERRY RHODAN

Perry Rhodan erscheint wöchentlich im Heftformat. Die Science-Fiction-Serie gilt als die größte und bekannteste der Welt.

Am 8. September 1961 veröffentlichten Walter Ernsting und Karl-Herbert Scheer das erste **Perry Rhodan**-Heft »Unternehmen Stardust«. Seitdem sind mehr als 2.300 Ausgaben erschienen. Sie erzählen die Geschichte vom Austronauten Perry Rhodan, der während einer Mondlandungsmission im Jahr 1971 ein Alien-Raumschiff entdeckt. Rhodan erlangt im Laufe der Jahrtausende umspannenden Handlung die Unsterblichkeit und führt die Menschheit in ein neues Zeitalter.

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Vorbereitend recherchierte ich im Internet, versuchte mich in das Perry-Rhodan-Universum einzuarbeiten. Nach zehn Minuten rauchte mir der Schädel vor lauter Namen, Zeitsprüngen und Völkern. Doch auch wenn ich vielleicht niemals ein Perry-Heft lesen werde – das Spiel brauche ich unbedingt! Die ersten Knobeleien machen Spaß, die Steuerung wirkt durchdacht, und dann die schöne Grafik! Ob's zum Meisterwerk langt, weiß ich noch nicht. Gut wird es aber ganz bestimmt.

ENTWICKLER: Braingame
ANBIETER: Deep Silver
TERMIN: Ende Februar 2008

MEUTEREI | Jim beobachtet in der Schiffsküche ein konspiratives Treffen der Schiffscrew. Rechts im Bild: Ihr Anführer.

STRANDSCHÖNHEIT | Radon Labs' eigene 3D-Engine meistert auch malerische Dschungelgebiete ohne Probleme.

SCHRECKLICH WICHTIGE PIRATEN | Die halb besoffenen Freibeuter machen Jim das Leben schwer.

Von: Felix Schütz

Wo Lucas Arts den Trend verpennt, nutzt Radon Labs seine Chance: Ein neues Freibeuter-Abenteuer!

Treasure Island

Augenklappen, Schatzkarten und jede Menge Grog – beliebte Stützpfeiler von Piratengeschichten, die ihren Ursprung alle in einem Roman finden. **Die Schatzinsel** heißt er, veröffentlicht im Jahre 1881. Radon Labs (**DSA4: Drakensang**) übersetzt das Buch werkgetreu in ein Adventure: Der junge Jim Hawkins unternimmt darin eine Expedition, an deren Ende ein sagenhafter Schatz wartet. Die Entwickler fügen der Geschichte aber Details hinzu: Neue Charaktere wie die gewitzte Antoinette und manch hinterhältiger Pirat bieten Nährboden für kreative Puzzles.

Keine Experimente: Radon Labs legt das Spiel als klassisches Point & Click-Adventure an, Säbelkämpfe und Seeschlachten gibt's daher höchstens zum Zuschauen. Sechs Kapitel umfasst die Handlung, die mehr als zehn Stunden unterhalten soll. Humor steht dabei nicht an erster Stelle, das Spiel ist kein **Monkey Island**-Klon. Dem ernsten Stil entspricht auch die realistische 3D-Grafik, die auf der gleichen Engine wie **Drakensang** basiert. Bei passender Hardware verwöhnen feine Texturen und dynamische Schatten des Spielers Auge, während sich die Kamera mit Schwenks und Zooms um die richtige Perspektive bemüht. Starre Hintergründe gibt es nicht: An Bord eines Schiffs schwankt die Ansicht im Seegang, während am Hafen von Bristol zig NPCs ihrem Tagewerk nachgehen. Gesteuert wird trotzdem klassisch: mit der Maus.

Beim Anspielen fallen die guten deutschen Synchronstimmen auf, die den Dialogen Charme und Tempo verleihen. Auch beim Rätseldesign hat man seine Hausaufgaben gemacht: Unfaire Logiktücken und sinnlose Einschränkungen wie etwa bei **Runaway 2** wird es in **Treasure Island** nicht geben. Einsteiger bekommen mit Hotspot-Anzeige und automatischer Tagebuchfunktion außerdem hilfreiche Werkzeuge an die Hand. ❑

GUYBRUSH, BIST DU'S?

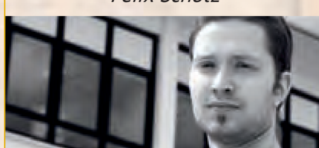
Nein, natürlich nicht. Links sehen Sie den Prototypen aller Möchtegern-Piraten – Jim Hawkins, der Held aus Die Schatzinsel.

Der 17-jährige Sohn eines Wirtes gerät durch Zufall in den Besitz einer Schatzkarte. Pläne werden geschmiedet, ein Schiff gechartert und eine Crew angeheuert – darunter der berüchtigte Long John Silver. So begibt sich Jim auf eine Expedition zur Schatzinsel, wird allerdings bald Zeuge einer Meuterei. Auf der Insel kommt es zum Showdown zwischen den Freibeutern.

Seit der Veröffentlichung im Jahr 1881 gilt Robert Louis Stevensons Roman als Klassiker der Weltliteratur. Er wurde über 50 Mal verfilmt, darunter Disneys Adaption **Der Schatzplanet** (2002).

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Tolles Buch, toller Zeitpunkt – gerade erst hatte ich mich wieder durch **Monkey Island 1** bis **3** geknobelt, da schlägt die spielbare Version von **Treasure Island** bei mir auf. Und sie gefällt! Die 3D-Grafik ist detailverliebt, die Sprecher nehmen ihre Aufgabe ernst und auch die ersten Rätselstichproben lassen erleichtert aufatmen. In aller Vorfreude habe ich schon mal meinen Vorrat an Rum aufgestockt...

ENTWICKLER: **Radon Labs**
ANBIETER: **Peter Games**
TERMIN: **6. März 2008**

CINEASTISCH | In solchen Szenen ruht die Kamera anfangs nahe an der Tür. Sobald Leonardo voranschreitet, zoomt sie stilvoll zurück.

INVESTIGATIV | Leonardo und sein Begleiter Bruno bei ihrer Detektivarbeit im Kloster.

KLASSISCH | Rätsel lösen und (teils humorvolle) Dialoge mit den anderen Mönchen führen – The Abbey spielt sich wie jedes typische Adventure.

DETAILREICH | Da alle Charaktere auf 3D-Modellen basieren, können ihnen die Grafiker eine ausdrucksstarke Mimik verleihen.

SO SAH ES MAL AUS!

NIEDLICH | Anfang 2006 präsentierte sich The Abbey noch im handgezeichneten Comic-Look. Man verwarf den Stil später zugunsten der Cell-Shading-Techniik.

The Abbey

Von: Felix Schütz

Wir wollen unbekannte Spiele nicht ständig als „Geheimtipp" anpreisen. Doch The Abbey ist vermutlich so einer.

GEWINNSPIEL
auf Seite 8

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

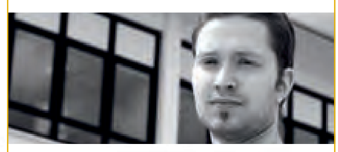
Emilio de Paz, so heißt das kreative Energiebündel hinter The Abbey. Das Multitalent arbeitet für das Spiel als Autor, Produzent, Regisseur und sogar als Komponist. The Abbey ist sein Baby, das er gemeinsam mit seiner Firma Alcachofa Soft (**Clever & Smart: A Movie Adventure**) entwickelt. Und diesmal will er ihn haben, den internationalen Erfolg – The Abbey ist das bislang ambitionierteste Projekt des kleinen spanischen Teams.

Der Name der Rose könnte man als Vorlage für The Abbey verstehen – fälschlicherweise, denn das klassische Adventure erzählt eine ganz eigene Geschichte. Sie handelt von einer Abtei, in der ein mysteriöser Mordfall den Großinquisitor Leonardo und seinen Assistenten Bruno auf den Plan ruft. Ihre Nachforschungen führen die beiden bei Tag und Nacht durch die Abtei, es werden Geheimgänge, Gärten und Türme erforscht. Bis zu 40 Stunden soll es dauern, bis man den Fall gelöst hat. Nur eine leere PR-Phrase? Oder doch der Ausdruck von Zufriedenheit, das längste Adventure aller Zeiten programmiert zu haben?

Visuell überrascht das Spiel positiv: Die Hintergründe sind liebevoll gezeichnet, vor ihnen agieren dreidimensionale Charaktere, die dank Cell-Shading-Technik den Charme von Comic-Figuren besitzen. Zudem arbeiten die Grafiker mit häufigen Perspektivwechseln, Schnitten und sogar Kamerazooms, was dem Spiel einen filmähnlichen Charakter verleiht. Da passt es gut, dass der orchestrale Soundtrack – natürlich aus der Feder von de Paz – so hochwertig und dramatisch aus den Boxen dröhnt, als säße man im Kinosaal. ❑

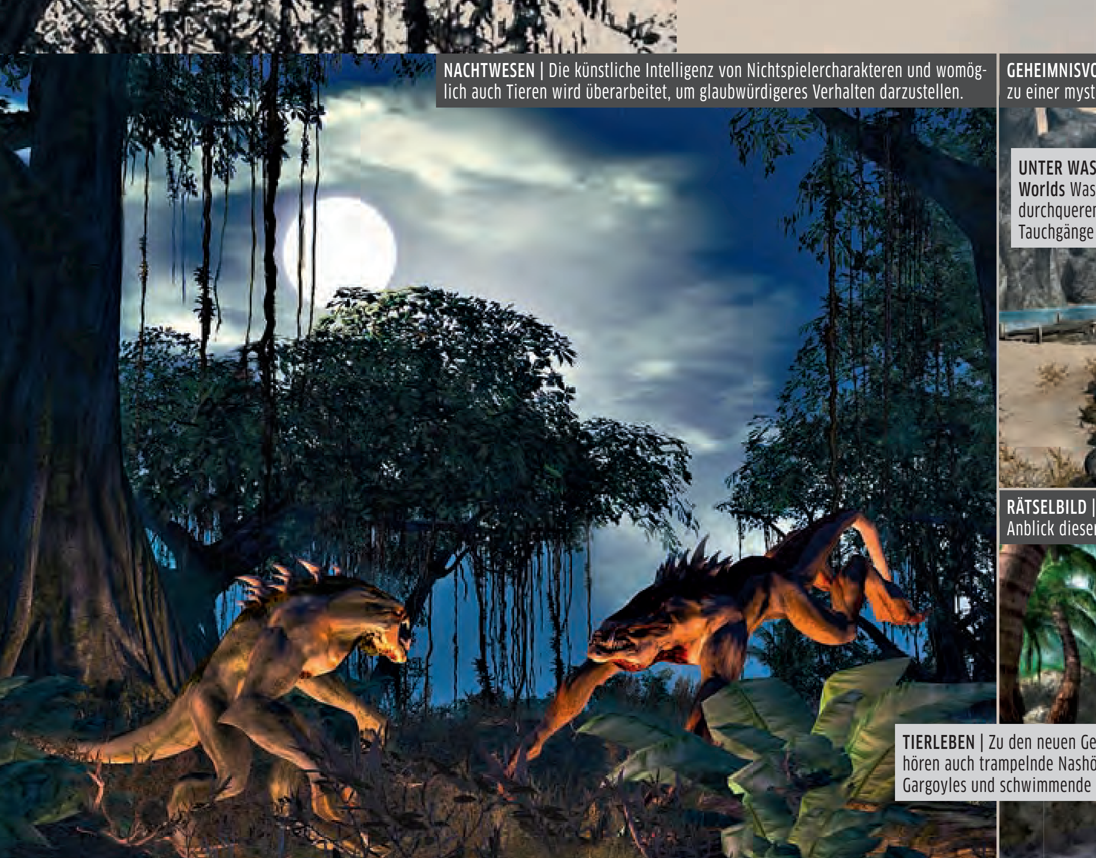
ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Es gibt gute Gründe, sich auf dieses Spiel zu freuen – ihnen allen voran der knackige Grafikstil und die wunderbare Musik. (Skeptiker schauen sich einfach mal das Video auf unserer Heft-DVD an!) Aber auch abseits des audiovisuellen Schnickschnacks verdient The Abbey Aufmerksamkeit: Eine Krimi-Geschichte rund um Mönche in einer Abtei, das ist für Computerspiele angenehm unverbraucht – auch wenn ich die angepeilten 40 Spielstunden für utopisch halte. Hoffentlich beweist Crimson Cow bei den deutschen Sprechern ein sicheres Händchen!

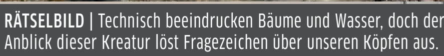
ENTWICKLER: **Alcachofa Soft**
ANBIETER: **Crimson Cow**
TERMIN: **März 2008**



NACHTWESEN | Die künstliche Intelligenz von Nichtspielercharakteren und womöglich auch Tieren wird überarbeitet, um glaubwürdigeres Verhalten darzustellen.

GEHEIMNISVOLL | Von der Wüste Drak'ar führt Sie das Abenteuer bis zu einer mysteriösen Insel- und Strandlandschaft.

UNTER WASSER | Konnten Sie in Two Worlds Wasser nur schwimmend durchqueren, hat Ihr Held nun auch Tauchgänge im Repertoire.



RÄTSELBILD | Technisch beeindrucken Bäume und Wasser, doch der Anblick dieser Kreatur löst Fragezeichen über unseren Köpfen aus.

TIERLEBEN | Zu den neuen Gegenertypen gehören auch trampelnde Nashörner, fliegende Gargoyles und schwimmende Oktopusse.

Two Worlds: The Temptation

Von: Christian Burtchen

Tief in die Welt eintauchen – das dürfen Sie beim Two-Worlds-Sequel wörtlich nehmen.

AUS DER ASCHE

Wussten Sie, dass Two Worlds eigentlich bereits vor mehr als sieben (!) Jahren erscheinen sollte?

In PC Games 07/2000 kündigten wir dieses Science-Fiction-Fantasy-Rollenspiel an. Entwickler Metropolis (**Gorky 17**) plante, dass die Charaktere nicht mit Zaubersprüchen und Waffen, sondern mit Psi-Kräften aufeinander einstürmen. So sollte das Spiel die besten Elemente zweier Welten – Strategie und Rollenspiel – zusammenführen.

Doch dann kam das Ende. Kurz vor der Fertigstellung wurde die Produktion abrupt gestoppt. Der damalige Publisher Topware gehört heute zu Zuxxez, Publisher des „neuen" **Two Worlds**.

Der in der PC-Games-Redaktion oft gehörte Baumarkt-Werbespruch „Es gibt immer was zu tun" trifft auch auf die Fantasy-Welt Antaloor zu. Denn für Ihren Helden stehen neue Aufgaben und Gegner bereit – und natürlich neue Möglichkeiten, selbiger Herr zu werden.

Über 50.000 Mal griffen Spieler in Deutschland zu **Two Worlds** – nun bringt **The Temptation** eine weitere Versuchung. Zum Vergleich: **Hellgate: London** liegt bei gut 80.000 Leuten im Spieleregal. Ob es sich beim **Two Worlds**-Sequel um eine selbstständig laufende Erweiterung oder einen zweiten Teil handelt, darüber gibt Zuxxez keine Auskunft.

Sicher dagegen ist, dass Entwickler Reality Pump (**Earth 2160**) sowohl die Spielwelt als auch den Spielablauf erweitert. So erwarten den Spieler in Antaloor etliche neue Quests – und eine Inselwelt, die ein mysteriöses Geheimnis birgt. Das ist deswegen besonders erfreulich, weil der Ausflug auf die südwestlichen Inseln bisher wenig lohnte. Somit wird eine Lücke der Spielwelt gefüllt, die beim Verfasser einst für einen vergleichsweise verdutzten Gesichtsausdruck sorgte. Die Wüste Drak'ar, im Hauptspiel speziell wegen der Suche nach Dracheneiern relevant, ist Ausgangspunkt von **The Temptation**. Der Abbau des neu entdeckten Rohstoffs „Glow" führt dort zu einer prosperierenden Wirtschaft – und wohl zu einer Mordserie in der Stadt Hatmandor, der der Held auf den Grund geht.

Noch interessanter sind die Verbesserungen im Spielablauf. War das Blocken bisher lediglich eine passive Fähigkeit, gibt Ihnen **The Temptation** endlich die Möglichkeit, den Schild vor anstürmenden Finsterlingen zu heben. Erfrischung gefällig? Die neue Fortbewegungsmethode „Tauchen" ist ideal für die kleine Abkühlung zwischendurch. Allerdings würden wir uns eher wünschen, die Pferde endlich benutzen zu dürfen, ohne dass die Mähre an jeder Ecke hängen bleibt. Der aktuelle Patch 1.6 behebt zwar viele Fehler des Hauptspiels, am immer noch störrischen Gaul ändert er aber noch zu wenig.

Außerdem haben Sie wie in **Half-Life 2** oder **Dark Messiah of Might and Magic (dt.)** die Fähigkeit, Gegenstände zu bewegen, zu werfen und zu stapeln. Auch benutzbare Leitern ermöglichen ungeahnte Höhenflüge. Die Quests, so versprechen die Entwickler, machen von diesen neuen Aktionen reichlich Gebrauch. Also freuen Sie sich schon einmal darauf, an Bord eines verlassenen, aber mit gestapelten Rumkisten gefüllten Piratenschiffes zu gelangen, wo Sie sofort von wilden Papageien angegriffen werden (blocken) und nach dem Ergattern eines Schatzes nur noch unter Wasser fliehen (tauchen). Oder so ähnlich. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Das (wenige) bisher Gezeigte von **The Temptation** wirkt stimmig, rechtfertigt für mich aber keineswegs die Bezeichnung eines Nachfolgers. Die neuen Spielmechaniken klingen ganz spaßig. Ob das Blocken, Stapeln und Tauchen wirklich funktioniert, lässt sich momentan noch nicht beurteilen.

ENTWICKLER: **Reality Pump**
ANBIETER: **Zuxxez**
TERMIN: **2008**



DURCHBOHRT | Dieser Fleischberg heißt „Bill The Rocket". Man sieht, warum: Eine fehlgezündete Rakete steckt in seinem Leib. Bei der Gestaltung der PvE-Bosse ließen die Entwickler ihrer Fantasie freien Lauf.

▲ **TAKTISCH** | **Worldshift** spielt sich nicht wie jedes typische Strategiespiel. Wichtig ist die richtige Aufstellung der eigenen Truppen. Simples Beispiel: Nahkämpfer nach vorn, Heiler nach hinten!

▶ **AUFTRITT DER PROFIS** | Unser Expertentrio, von links nach rechts: Florian Kumschier (27), Matthias Müller (23) und rechts daneben sein älterer Bruder Stefan Müller (28).

Worldshift

Von: Felix Schütz

Drei Spielmodi. Drei Rassen. Drei Leser.

HINWEIS

Publisher RTL legt Wert auf die Feststellung, dass diese Screenshots einer Alpha-Version des Spiels entstammen. Das Interface wird noch überarbeitet. Die Funktion, verdeckte Einheiten zur besseren Übersicht in den Spielerfarben hervorzuheben, lässt sich auf Wunsch deaktivieren.

Was für ein Glück! Gäbe es in **Worldshift** mehr als drei Rassen, der Vortext zu diesem Artikel wäre gründlich in die Hose gegangen. Am Rest geändert hätte das aber freilich nichts: Das Strategiespiel stellt sich unserem Lesertest. Den Job übernimmt eine kleine, aber feine Mannschaft: Florian, Stefan und sein Bruder Matthias, alle jenseits der Zwanzig, berufstätig und vor allem: fit in Sachen Echtzeit-Strategie.

Das Trio beginnt mit der Kampagne, einem der drei Spielmodi. Sie erzählt die Geschichte einer finsteren Zukunft, in der sich Menschen, Mutanten und Aliens gegenseitig ans Leder wollen. Die Steuerung flutscht: Stefan schickt seinen Helden, den Commander, intuitiv per Rechtsklick durch einen hübschen Dschungel. An der Seite des Helden marschieren Soldaten, die Matthias per Strg-Taste einer nummerierten Gruppe zuweist. „Guter, solider Standard", urteilt Florian über die Bedienung. Am unteren Bildschirmrand sind Spezialfähigkeiten der Einheiten übersichtlich aufgereiht, auch das wird dankbar abgenickt.

Es dauert etwa vier Minuten, bis der „Mission gescheitert"-Schriftzug über Stefans Bildschirm rollt. Kurz darauf bei Matthias und Florian das Gleiche. Redakteur Felix Schütz, für seine Arroganz berüchtigt, betreut die Sneak Peek. Gemäß seinem widerwärtigen Naturell plant er umgehend, die drei Teilnehmer zu demütigen, indem er die knifflige Kampagnenmission als erster meistert. Doch er benötigt fünf (!) Versuche. Warum? Anfangs kämpft sich der Commander noch problemlos durch den Dschungel, vorbei an Biestern und Mutanten. Bald aber wird ein Script ausgelöst, das einen verbündeten NPC auf der Karte von feindlichen Einheiten überrollen lässt. Leser wie Redakteur versuchen den Kerl zu retten, scheitern aber ein ums andere Mal. Gut zu wissen: Am kniffligen Balancing basteln die Entwickler noch.

PC GAMES SNEAK PEEK: WAS IST DAS?

WORLDSHIFT

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

- **Worldshift Sammleredition**
- **T-Shirt**
- **Closed-Beta-Account**

Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

pcgames.de

STEFAN MÜLLER SPIELT DIE ALIENS

In nur 28 Jahren hat Stefan es zum Qualitäts-Ingenieur gebracht, er spricht etwas Japanisch, Chinesisch – und ist ausgewiesener Strategie-Experte.

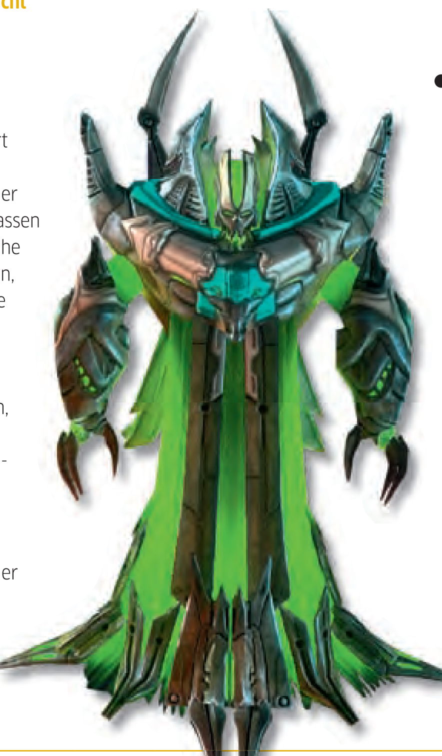


NAME: Stefan Müller ALTER: 28 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Command & Conquer, Dawn of War

STEFAN ÜBER ...

● **DIE ALIENS**
„Die hab ich sofort in mein Herz geschlossen! Mit einer Spezialfähigkeit lassen sie kleine, schwache Einheiten spawnen, die mich an meine geliebten Zerglinge erinnern. Indem sie Einheiten umherbeamen, ermöglichen sie zudem hinterhältige Taktiken."

● **DIE STEUERUNG**
„Geht leicht von der Hand und ist absoluter Genre-Standard – im positiven Sinne."



● **DIE STORY**
„Macht Lust auf mehr! Mit einer ordentlichen Synchronisation und vielleicht ein paar gerenderten Cutscenes könnte hier eine gute Geschichte erzählt werden."

● **DIE ITEMS**
„Sie sprechen die Urtriebe jedes Spielers an und verleihen **Worldshift** einen gewissen Rollenspiel-Touch."

● **DIE KOOP-MISSIONEN (PVE)**
"Die haben mir am besten gefallen, da man die Mobs hier in geselliger Runde verprügelt. Schade allerdings, dass man nicht nochmal per Wiederbelebung in eine Partie einsteigen kann, sobald der eigene Held stirbt."

● **EIGENE ERWARTUNGEN**
„Es ist besser als erwartet! Vor allem, wo ich sonst schnell skeptisch bin, wenn ein Strategiespiel keinen Basisbau hat."

„Ich habe nicht kapiert, was ich machen soll!", beklagt sich Matthias mit Recht. Es fehlen einblendbare Missionsziele, farbliche Markierungen auf der Minimap, wegweisende Pfeile am Bildschirmrand – kurz, es mangelt an Dingen, die vor allem Einsteiger brauchen. Florian erfährt von einem der anwesenden PR-Manager: An den fehlenden Features wird derzeit gearbeitet, sie sind bis zum Release in drei Monaten definitiv eingebaut – brav. Ob der Computergegner auf Zack ist, lässt sich indessen nicht überprüfen: „Alles war durchgescriptet, die KI kann man so nicht beurteilen", erklärt Florian.

„Das ist total anders als bei typischer Echtzeit-Strategie!", freut sich Stefan nach einer halben Stunde. Er bezieht sich dabei auf die „Gems" (zu deutsch: Juwelen). Mit diesen sammelbaren Items schaltet man in einer Art Talentbaum neue Eigenschaften und Fähigkeiten frei, darunter: Stärkere Rüstung für Nahkämpfer, größere Reichweite für Schützen, üppigerer Mana-Pool für den Helden. Zu jeder Rasse hat der Spieler eine Art Inventar, ganz ähnlich wie in einem Rollenspiel. Darin landen Artefakte, die man durch Bekämpfung besonders mächtiger Bossgegner erhält. Solche tummeln sich im zweiten der drei Spielmodi: den kooperativen PvE-Missionen. Die wird unser Team später noch ausprobieren – siehe Seite 95. Die Artefakte, mit denen man ähnliche Effekte wie mit Gems im Talentbaum erzielt, findet Stefan cool: „Da bekommt man Lust auf mehr!" Florian sieht es anders: „Naja, noch sind die Artefakte nichts Besonderes. Aber wenn später richtig episches Zeug droppt, könnte die Sammelwut schon erwachen."

Florian erkundigt sich mit einem Eifer, der manchem Spieleredakteur gut zu Gesicht stünde. So erfährt er, dass es im fertigen Spiel einen kontextsensitiven Mauscursor geben wird – also einen, der entsprechend des Klickbefehls wie „Angreifen" oder „Bewegen" sein Aussehen verändert. Ein Detail, sicher, aber auch ein wichtiges. Deutlich belangloser, dafür aber unterhaltsamer: Während er diese Dinge erfragt, trennt er seinen Test-Rechner mit einer nicht reproduzierbaren Fußbewegung vom Stromnetz. Redakteur Schütz grinst mit einer Schadenfreude, die ihm irgendwann sicher mal zum Verhängnis wird.

Zu unserer Überraschung vermisst niemand den Basisbau – wo der doch sonst so beliebt ist! „Passt gut ins Konzept", findet Florian. „Du

Lesen Sie weiter auf Seite 96 ☛



BISSIGE FLORA | Die Karten sind ungewöhnlich plastisch und fantasievoll gestaltet. Diese Wüstenumgebung etwa wurde mit riesigen Bäumen verziert, an deren Krone ein gewaltiges Gebiss auf Beute wartet.



VEREINTE KRÄFTE | Dieser Menschentrupp hat es mit einem Bossgegner aufgenommen. Einzige Chance auf Sieg: Die mächtigen Spezialfähigkeiten der Einheiten und Offiziere mit Bedacht einsetzen.

LESERURTEIL

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

PC-GAMES-LESER ÜBER: WORLDSHIFT

Steuerung und Bedienkomfort



Leser: Beim Kommandieren der Einheiten blicken alle auf Anhieb durch. Unklarheit hingegen, wohin ein Missionziel führt – Questlog oder Zielmarkierungen fehlen schlichtweg noch.

PC Games: Eine Übersicht der Missionsziele plus Markierungen auf der Karte sind fest eingeplant.

Grafik und Übersicht



Leser: Mit solch feinen Texturen und plastisch gestalteten Levels haben unsere Leser nicht gerechnet. Allerdings wünschen sich alle, die Kamera weiter rein- und rauszoomen zu dürfen.

PC Games: In der Tat, die Levels sind ausnehmend hübsch. Der Kamera-Zoom sollte erweitert werden.

Rassen und Einheiten



Leser: Jeder Tester pickt sich seine Lieblingsrasse heraus. Es gibt nur sehr wenige Einheiten, dafür sind ihre Rollen gut durchdacht. Was aus Lesersicht noch fehlt: Fahrzeuge und „Supereinheiten".

PC Games: Wer riesige Armeen vielfältiger Einheiten kommandieren will, ist in Worldshift falsch.

Einzelspielerkampagne



Leser: Als „solide" bezeichnen unsere Tester die Solo-Kampagne – vor allem das noch unfertige Balancing drückt hier etwas die Stimmung. Sprachausgabe und Cutscenes werden vermisst.

PC Games: „Solide" scheint es gut zu treffen. Worldshift wirkt eher auf Multiplayer ausgelegt.

Kooperative PvE-Missionen



Leser: Im Team zu dritt einen gigantischen Bossgegner knacken und am Schluss die kostbaren Items einsacken – hier sehen alle drei Leser das größte Spaß- und Suchtpotenzial.

PC Games: Koop-Missionen plus Itemjagd? So etwas gab's im Strategiebereich bislang noch nicht!

Spieler-gegen-Spieler (PvP)



Leser: Schnell und taktisch, aber auch nicht mehr als das, was man schon aus anderen Strategiespielen kennt – die zufallsgenerierten PvP-Karten machen den Lesern Spaß, überraschen aber nicht.

PC Games: Es geht temporeich und direkt zur Sache – der PvP-Modus wird seine Anhänger finden.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

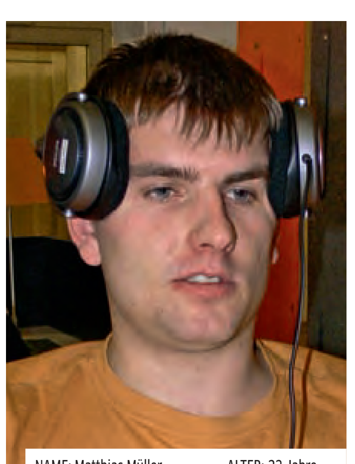






MATTHIAS MÜLLER SPIELT DIE MUTANTEN

Der Jüngere der Gebrüder Müller verkauft sich unter Wert: Zwar zweifelt er am eigenen Können, bezwingt aber als einziger die fiese vierte Mission!



NAME: Matthias Müller ALTER: 23 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Need for Speed, Dawn of War, WoW

MATTHIAS ÜBER...

- **DIE MUTANTEN**
  „Die Mutanten sind schwach gepanzert und sterben leicht. Dafür besitzen sie gute Heil- und Spezialfähigkeiten, etwa wenn sich eine Einheit verdoppelt und so Verwirrung stiftet."
- **DEN FEHLENDEN BASISBAU**
  "Ein Vorteil! Da man nicht stundenlang seine Basis errichten muss, kann man sofort ins Spiel einsteigen."
- **DIE ITEMS**
  „Vielleicht könnte man Heil- und Manatränke plus dazugehöriges Inventar einbauen?"



- **DIE PVE-MISSIONEN**
  „Für ein Strategie-Spiel einfach eine geile Sache!"
- **GRAFIK UND DESIGN**
  „Man sollte noch weiter herauszoomen und die Kamera kippen können. Allgemein fand ich die Grafik aber hübsch – es gibt selten zwei gleiche Bäume auf einer Karte!"
- **DIE EINHEITEN**
  „Vielleicht sollte es doch ein paar Fahrzeuge geben ..."
- **DIE ERFOLGSCHANCEN**
  "Es müsste sich unter anderem mit Starcraft 2 messen – aber ich habe da wenig Bedenken. Ich würde es mir kaufen!"

DER PVE-MODUS: EINE KOOP-MISSION IM DETAIL

Herzstück von Worldshift sind PvE-Missionen, die bis zu drei Spieler gemeinsam bestreiten. Das Bekämpfen von Bossen und das Erbeuten von Items stehen im Vordergrund.

Stefan, Matthias und Florian wagen sich auf die Karte „Junkyard". Der Aufbau: Die drei getrennten Teams müssen sich zu Teleportern durchschlagen und einen gemeinsamen Treffpunkt erreichen. Danach folgen mehrere bockschwere Bosskämpfe. Die Taktiken untereinander abzustimmen, entscheidet über den Erfolg, ähnlich wie in einem Online-Rollenspiel.

1 | Noch sind unsere Teams getrennt. Wir müssen uns in der Mitte treffen – natürlich sind da jede Menge Creeps im Weg, die ich mit meinem Menschen-Trupp platt mache. Erstes Reiseziel: Ein Teleporter.

2 | Die Teleporter haben eine Besonderheit: Sobald wir unsere Teams hindurchschicken, bleiben unsere regulären Truppen zurück. Nur Helden und Offiziere werden transportiert. Lauft, meine treuen Aliens!

3.1 | Schreck lass nach! Ich war der langsamste von uns dreien – wer als Letzter den Teleporter erreicht, wird zur Strafe auf die andere Seite der Insel geschickt. Dort wartet der Mini-Boss Kirxxa. Die Spinne versetzt meine Einheiten in einen nervigen Furcht-Zustand. Aber: Wenn ich sie besiege, erhalten wir am Schluss noch bessere Beute!

3.2 | Stefan muss sich noch mit dem Zwischenboss rumärgern. Währenddessen haben Florian und ich schon unsere Teams zu einer schlagkräftigen Truppe vereint. Jetzt müssen wir unsere Stärken und Besonderheiten ausspielen – ich kümmere mich um die Heilung, während Flo den nächsten Zwischengegner in Schach hält: Den Kampfroboter Gorgar.

4 | Jetzt geht es ums Ganze! Beide Mini-Bosse sind besiegt und unsere drei Teams bilden eine mächtige Einheit. Besser stimmen wir gleich unsere Strategie ab, denn: Es wartet der riesige Boss-Roboter Trashmaster Ditz! *schluck* Der hat ja auch „nur" 10.000 Lebenspunkte...! Na hoffentlich lässt der Bursche wenigstens ein paar gute Items zurück.



5 | Damit habe ich jetzt nicht gerechnet: Nachdem wir die dicke Blechbüchse geschrottet haben, fallen buchstäblich dutzende Gegner über uns her. Und ein zweiter Spinnenboss ist auch noch dabei! Aber halt: Wir können einige neu entdeckte Teleporter nutzen, um unsere alten Einheiten zurückzuholen. Unsere einzige Chance!

FLORIAN KUMSCHIER SPIELT DIE MENSCHEN

Der 27-jährige Diplom-Ingenieur aus München scheint von unstillbarem Wissensdurst getrieben – er will alles ganz genau wissen. Privat erforscht er derzeit The Witcher.



NAME: Florian Kumschier ALTER: 27 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Metal Gear Solid

FLORIAN ÜBER...

- **DIE MENSCHEN**
„Da sie viel aushalten, sind sie gut als Tanks geeignet – auch unterstützt durch die Fähigkeit, feindliche Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.“

- **BUGS UND MÄNGEL**
„Eine Zusammenfassung der Missionsziele plus Markierungen müssen noch rein!“

- **GRAFIK UND DESIGN**
„Der Designklau bei Blizzard hat sich gelohnt: Die Endgegner sind sehenswert, aber auch die organischen Levelstrukturen.“

- **DIE EINHEITEN**
„Alles Nötige wird abgedeckt. Eine coole Über-Einheit pro Fraktion, ein Titan, das wäre schön.“

- **DIE KAMPAGNE**
“Wenn die Story stimmt, ist das Spiel ein guter Kandidat für mein Regal.“

- **SEIN HIGHLIGHT**
“Wenn die Bosskämpfe noch fordernder werden, liegt hier die Stärke des Spiels!“

- **DIE ERFOLGSCHANCEN**
„**Worldshift** wird seine Käufer finden. **Starcraft 2** spielt aber in einer anderen Liga, “

kannst sofort ins Spiel einsteigen“, ergänzt Matthias, während uns Stefan – wie praktisch! – gleich die nächste Überleitung vorgibt: „So gewinnt das Spiel an Tempo, da man sich ganz auf seine wenigen Truppen konzentrieren muss.“

Stimmt: Reguläre Einheiten gibt es wenige, nämlich vier pro Rasse. Hinzu kommen vier „Offiziere“, die der Held direkt auf das Schlachtfeld beordert. Ob Nahkämpfer, Scharfschütze oder Heiler – solch typische Klassifizierungen wie in Online-Rollenspielen treffen auch auf Offizierseinheiten zu. „Mit denen lässt sich die Strategie dem eigenen Stil anpassen“, erklärt Stefan. Trotz sinnvoller Einheiten bleiben Wünsche offen: „Eine coole Über-Einheit pro Fraktion, eine Art Titan, das wäre schön“, wünscht sich Florian. Matthias hingegen vermisst Fahrzeuge im Sortiment.

Nicht ohne Ironie bemerkt Florian: „Die Entwickler haben mit ihrem Design voll meinen Nerv getroffen – der Klau bei Blizzard hat sich gelohnt.“ Unrecht hat er nicht, zumindest optisch sind Gemeinsamkeiten mit **Starcraft 2** kaum von der Hand zu weisen. Matthias kritisiert: „Man sollte die Kamera weiter raus und näher reinzoomen können.“ Trotzdem findet er: „Die Grafik ist hübsch! Auf den Karten sieht man Bäume oder Sträucher nur selten ein zweites Mal.“ Korrekt: Grafisch gibt sich **Worldshift** keine Blöße, die Karten sind mit bildschönen Details überzogen: Ob die knorrige Rinde riesiger Bäume oder Spiegelungen in der Oberfläche eines Sees – **Worldshift** sieht einfach gut aus. Trotzdem bemängelt Stefan die Atmosphäre: „Charaktere könnten mehr Profil vertragen. Gut synchronisierte Dialoge während der Missionen würden helfen.“ So wie alle Tester vermisst auch er noch die Musik: „Liebe Entwickler: Der Sound ist für das Spielerlebnis unglaublich wichtig!“ Keine Panik – Musik kommt noch.

Das unfertige Balancing der Kampagne schreckt unsere Tester ab – nach der fünften Mission versuchen sie sich am Spieler-gegen-Spieler-Modus (PvP). Die Gebrüder Müller treten gegeneinander an, während Florian – und da ist er zu bedauern – gegen Redakteur Schütz in den Ring steigt.

Auf den zufallsgenerierten Karten nehmen die Spieler zunächst violette Kristallformationen ein und besetzen sie mit einem Turm – dem einzigen Bauwerk im Spiel. Je mehr Gebäude, desto schneller fließen Credits auf das Spielerkonto. Mit dem Geld platziert man automatische Abwehrkanonen um den Turm herum und bildet neue Einheiten aus. Tempo ist alles: Wer viele Credits hat, ist im Vorteil. Gutes Taktieren ist nötig, die Zaubersprüche und Spezialfähigkeiten der wenigen Einheiten gilt es sinnvoll einzusetzen. Nur dann bestehen Chancen auf Sieg. Natürlich nicht für Florian – er muss sich Felix geschlagen geben. Logisch. ❑



HARTE NUSS | Bei einer Partie PvP (Spieler-gegen-Spieler) beißt sich Florian die Zähne an Felix' Verteidigung aus: Die Alien-Türme produzieren selbständig grüne Eier, die wie Abwehrkanonen arbeiten.



SEITENWECHSEL | Spielt man in der ersten Kampagnenmission noch die Menschen, übernimmt man im zweiten Einsatz bereits die Mutanten. Man soll die Handlung so aus allen Blickwinkeln begreifen.

03/08 TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER



Christian Burtchen

Aktuelles Lieblingsspiel: Wohnung einrichten 2008
Größte Enttäuschung: Universe at War: Angriffsziel Erde

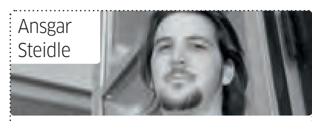


Robert Horn

Aktuelles Lieblingsspiel: Super Mario Galaxy (Nintendo Wii)
Größte Enttäuschung: Die Wucherpreise für Wii-Controller

Felix Schütz

Aktuelles Lieblingsspiel: The Witcher: 17 Frauen, 55 Stunden Spaß
Größte Enttäuschung: Siehe oben: Nicht alle Frauen erwischt!



Ansgar Steidle

Aktuelles Lieblingsspiel: Bioshock (endlich komm ich dazu)
Größte Enttäuschung: The Witcher: sterile Welt, schnell langweilig



Sebastian Thöing

Aktuelles Lieblingsspiel: Assassin's Creed (Xbox 360)
Größte Enttäuschung: HD DVD verliert gegen Blu-ray



Sebastian Weber

Aktuelles Lieblingsspiel: Noch immer: Assassin's Creed (Xbox 360)
Größte Enttäuschung: Kfz-Versicherung ist teurer als erwartet

Stefan Weiß

Aktuelles Lieblingsspiel: The Witcher gepatcht auf Version 1.2
Größte Enttäuschung: Universe at War: Angriffsziel Erde



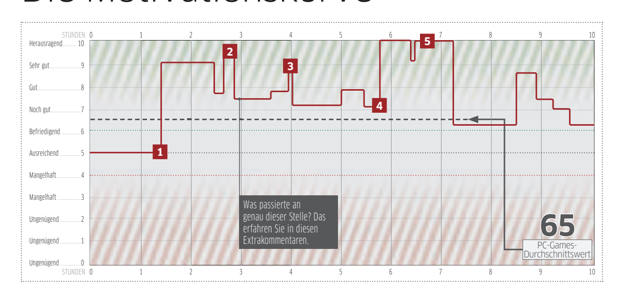
Thomas Weiß

Aktuelles Lieblingsspiel: Call of Duty 4 – noch mal durchgespielt!
Größte Enttäuschung: Keine Vorfreude, keine Enttäuschung



SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

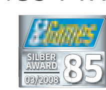
< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



1) Ohne Altersbeschränkung
2) Ab 6 Jahren
3) Ab 12 Jahren
4) Ab 16 Jahren
5) Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards

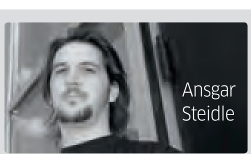
PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



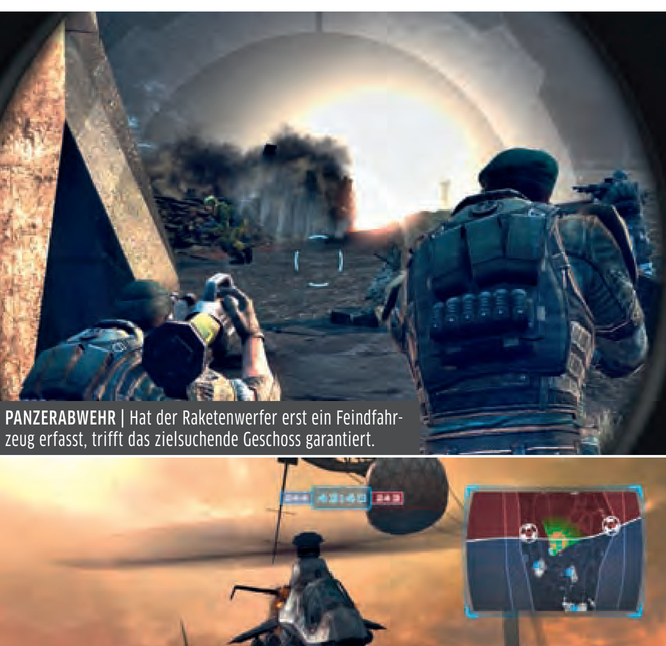
Ansgar Steidle

„HD-Gaming versus Nachbars Nervenkostüm"

„Sag mal, schaust du gerade einen Film oder spielst du irgendwas? Ich glaube, es donnert ständig, oder so." Den unverhofften Besuch meiner hübschen Nachbarin hatte ich **The Witcher** zu verdanken (erstaunlich – bei diesem Spiel locken also nicht nur Diamanten die Damenwelt an). So möchte ich gar nicht erst wissen, wer alles vor der Tür steht, wenn ich bei **Endwar** den kompletten dritten Weltkrieg lang „Einheit 1 Angreifen!", „Einheit 3 bewegen zu Lima, hop!" und „Nein! Tu das nicht, du Saftsack! Verdammtes Mikro!" brülle. Unverständlich für mich, dass Hersteller alles tun, um noch knalligere Effekte, knackigere Bässe und potentere Boxen an den Mann zu bringen. Denn was ich dann brauche, damit ich beim Spielen die Nachbarn nicht nerve, ist ein verflixter Nacht-Modus wie bei meinem DVD-Player. Mit minimiertem Dynamikumfang, trotzdem gut verständlichen Dialogen und „Subwoofer: Halt die Klappe!"-Option, bitte! Nein, Kopfhörer sind auf Dauer definitiv www.nichtlustig.de. Warum kam eigentlich noch kein Baumarkt auf die Idee, HD-Gaming-taugliche Umbau-Sets anzubieten? Als leidgeprüfter Redakteur würde ich sogar selbstlos meine Privaträume für einen Test opfern.



EINERSEITS … | Models, Animationen und einige der Karten sind optisch hervorragend gelungen …



PANZERABWEHR | Hat der Raketenwerfer erst ein Feindfahrzeug erfasst, trifft das zielsuchende Geschoss garantiert.

ANDERERSEITS … | … wohingegen Wüstenszenarien einen regelrechten Farbstich, zu öde Bodentexturen und Felsen aufweisen.

Frontlines: Fuel of War



Von: Ansgar Steidle

Die Desert-Combat-Macher sind zurück – diesmal mit einem komplett eigenen Spiel.

STRAY DOG

Die amerikanischen Soldaten spielen Sie während der Kampagne.

AUF DVD

● VIDEO ZUM SPIEL

Diese Presseheinis! Meinen immer, Sie müssten ihre Nase überall hineinstecken und bei Dingen mitmischen, von denen Sie keinen blassen Schimmer haben. Sogar damals beim Dritten Weltkrieg, als langsam das Öl knapp wurde und uns diese Chinesen und Russen aus heiterem Himmel angriffen, war so ein Knilch dabei. Kinder, das waren Zeiten …" Diese Geschichte (wer hat hier **Endwar** gemurmelt?) können Sie als ehemaliges Mitglied der Stray Dogs Ihren Enkeln erzählen. Stray Dogs, das ist die Einheit, die den Roten Stern (Russland und China) von den Ölfeldern im Mittleren Osten bis ins Herz von Moskau jagt – und zwar im Jahr 2024 beim Mehrspieler-Shooter **Frontlines**.

Mehrspieler? Ja, schwerpunktmäßig tritt Entwickler Kaos Studios (werkelte unter anderem Namen mit Dice an **Battlefield 2**) damit genau gegen **Battlefield 2142** und **Enemy Territory: Quake Wars** an (siehe Kasten S. 100). Nichtsdestotrotz fesselt **Frontlines** im Gegensatz zu diesen Titeln auch Einzelspieler mit einer sieben Akte umfassenden, gut inszenierten Kampagne, der wir uns hier überwiegend widmen.

Der Geschichte verpassen die Entwickler mit ein paar Kniffen ordentlich Pep. Sie spielen natürlich nicht den anfangs erwähnten Reporter und müssen auch nicht auf ihn aufpassen. In den Rendervideos sehen Sie aber Teile seiner „Vor-Ort-Reportagen" und lernen die übrigen Charaktere bei Gesprächen mit diesem kennen. Im Spiel selbst entdecken Sie die genreüblichen, auflockernden Animationen, in denen Kameraden mal lässig mit einer Hand über Sandsäcke schwingen oder Feinde wild gestikulieren, Sie hören markige Sprüche der Kameraden während der Gefechte oder sehen, wie eine Kugel den Soldaten die Mütze vom Kopf fegt. Doch für die absolute Shooter-Oberliga müsste man einen Tick mehr bringen – es fehlt an knisternder Atmosphäre und wirklich spannenden Passagen, beispielsweise weil sich dramatische Ereignisse nur in den Zwischensequenzen abspielen.

Action satt erleben Sie dafür ab der ersten Minute: Bei einem Landeanflug trifft eine Rakete den Hubschrauber des Teams, das nach der Bruchlandung mit Mühe aus dem Wrack klettert, während Angreifer kurzerhand den Reporter kidnappen. An dieser Stelle steigen Sie als Stray-Dog-Mitglied ins Spielgeschehen ein. Sie sind umringt von Feinden. Erst mal müssen Sie Ihre Haut retten. Im weiteren Verlauf des Levels erobern Sie dann die gesamte Ölraffinerie zurück, zu der Sie unterwegs waren.

Auf den ersten Metern gibt sich **Frontlines** pflegeleicht wie jeder x-beliebige Shooter, nicht nur was die Steuerung anbelangt – die andere Genrevertreter übrigens bei den Jeeps, Panzern, Hubschraubern und Jets besser hinbekommen. Ihr Team agiert selbstständig, wobei sie – wie es sich gehört – alle Aufgaben selbst erledigen. Die auftauchenden Gegnermassen sind Kanonenfutter, Treffer kurieren Sie nach wenigen Sekunden in Deckung automatisch (das funktioniert auch im Mehrspieler). Das sind alles bewährte und bekannte Grundlagen für erst-

DIE SPEZIALWAFFEN

Die Entwickler geben Ihnen einige spaßige Spielzeuge mit auf den Weg. Im Mehrspielermodus fallen diese Waffen je nach Rolle unterschiedlich aus, wobei Sie je zwei weitere Varianten freischalten können:



Drohnen

◀ **1. SELBSTFAHR-GESCHÜTZ** | Die MG-Version ist eine Gefahr für Fußtruppen, mit Mörser bestückte Fahrzeuge.

▶ **2. SPÄHDROHNE** | Mit diesem unbewaffneten Fluggerät markieren Sie Ziele für Ihre Mitstreiter Hilfreich: die explosive Selbstzerstörung.

◀ **3. TIGER-RUNNER** | Rollen Sie das wehrlose Autochen unter einen Panzer, drücken Sie den Knopf und erfreuen Sie sich an dem Feuerball.

▶ **4. RAKETEN-HELI** | Dieses Fluggerät verschießt kleine, explosive Raketen. Hervorragend gegen Infanterie, weniger gegen gepanzerte Ziele.

Luftschläge

◀ **1. LASERMARKER** | Kaum haben Sie eine Stelle markiert, verwüsten potente Streubomben, Gunship-Angriffe oder Benzinbomben die Umgebung. Nur der EMP-Techniker kann das verhindern.

Geschütze

▶ **1. SENTRY GUN** | Mit dieser Selbstschussanlage und diversen Stand-MGs verteidigen Sie leichter wichtige Stellungen und greifen zudem eventuellen Mitstreitern unter die Arme.

EMP-Angriffe

▶ **1. EMP-SENDER** | Rund um den Sender entsteht eine Zone, in der jegliche Fahrzeuge und Luftangriffe abgewendet werden. Gibt es auch in Form von Geschützen. Getroffene Objekte werden deaktiviert.

ZUKUNFTSMUSIK?

Au contraire! Schon im Ersten Weltkrieg flogen einfache unbemannte Drohnen. Doch erst seit ein paar Jahren kommt die Technik in Fahrt.

Die erste unbemannte Aufklärungsdrohne war die Aerial Target des englischen Professors Archibald Low, die bereits 1916 flog. Die Bundeswehr setzte im Kosovokrieg 1999 fliegende CL-289-Aufklärungsdrohnen ein, die per Direktübertragung beispielsweise Ziele für die Artillerie ausmachten. Seit Ende 2005 befindet sich das Drohnen-System Kleinfluggerät Zielortung (KZO) hierzulande regulär im Arsenal (Bild). Zukünftig werden verstärkt auch bewaffnete Drohnen eine Rolle spielen, beispielsweise die amerikanische MQ-1 Predator, die Luft-Boden-Raketen verschießen kann.



klassige Shooter. Sogar Teile der Umgebung lassen sich zerstören, was sich aber mit ein paar zerberstenden Bretterverschlägen, bröckelnden Statuen, explodierenden Fässern und Gasflaschen quasi auf Actionspiel-Standardniveau bewegt. Fürs Spielgeschehen ist das daher belanglos. Denn wenn sich ein Blech, Zaun oder eine Panzersperre eben nicht von der Stelle rührt, hilft auch die gewaltigste Sprengladung nichts.

Im Solospiel schimmert stets der Mehrspielerteil durch. So verfolgen Sie analog zu dem dortigen Frontlines-Spielmodus Ziele entlang der Frontlinie, sprich Sie erobern Stück für Stück das Feindgebiet, und zwar in auf Mehrspielerkarten beruhenden Szenarien. Das ist ein zweischneidiges Schwert: Zum einen bleibt Ihnen der Weg, den Sie einschlagen, weitgehend überlassen. Zum anderen ist taktisches Vorgehen praktisch nicht nötig. Höchstens ein Hintereingang oder der eine oder andere Umweg bringen marginal Vorteile.

Sie durchstreifen grundverschiedene Szenarien, von malerischen Tälern mit Bergfestungen über Innenraum-Passagen in Bunkeranlagen bis hin zu einer Moskau-Stadtkarte und schlüpfen in verschiedene Rollen. Mal sind Sie Sturmsoldat, mal Panzerfahrer, mal Scharfschütze. Wirklich herausragende Passagen fehlen dennoch, mit der Zeit nutzt sich das Spiel zusehends ab. Einen Gutteil tragen die Gegner dazu bei, die – wie bereits erwähnt – anspruchslose Massenware sind, sowie eine weitere Netzwerkspiel-Anleihe: An einigen Punkten erscheinen immer wieder aufs Neue Gegner, bis Sie das Ziel eingenommen haben. Das kann zwischenzeitlich nerven. So ist es uns beispielsweise bei dem Bunker ergangen, zu sehen auf dem Bild unten links. Außerdem: Von der Grafik, die die Unreal-Engine 3 liefert, hatten wir uns mehr erwartet – die optischen Qualitäten der Wüstenkarten sind schlecht.

Drohnen und Spezialwaffen (siehe Kasten oben) sind es, mit denen Frontlines für Partystimmung vor dem Monitor sorgt. Wer eines der Helferlein zum ersten Mal einsammelt, staunt nicht nur Bauklötze, sondern ist garantiert die



BLIND? | Aus dem Bunker stürmen drei Gegner an uns vorbei, drehen sich dann doch um und beschießen natürlich uns, statt unser Team direkt vor ihnen.

BRUCHLANDUNG | Wir reparieren unseren Heli per Schweißbrenner während eines Mehrspielergefechts. Fliegen dürfen auch Einzelspieler.

MEHR SPIELER, MEHR SPASS!

Erst mit menschlichen Kameraden zeigt das Spiel seine wahren Muskeln und bietet hier neben den Spezialwaffen weitere Besonderheiten:

Auf acht Karten spielen Sie lediglich den Frontlines-Spielmodus (Bilder rechts und Mitte). Dank Squad-System bilden Sie ein eigenes Grüppchen, mit dem Sie bequem kommunizieren und bei dem Sie nach dem Ableben wieder direkt einsteigen. Wie in der Kampagne heilen Sie sich automatisch, es erscheinen Vehikel an den strategischen Punkten und Sie dürfen je nach Rolle diverse Spezialwaffen nutzen (unterstes Bild). Nach der Verwendung müssen sich diese wieder aufladen.



▲ **FLEXIBLER EINSTIEG** | Wir stellen unseren Krieger aus sechs Waffengattungen und vier davon unabhängigen Rollen zusammen.

◄ **FRONT EROBERN** | Angreifbar sind immer nur zwei, drei Punkte entlang der Grenzlinie, so dass sich hier die Kämpfe konzentrieren. Halten wir diese komplett, verschiebt sich die Grenze in Richtung Feind und die nächsten Ziele stehen an.

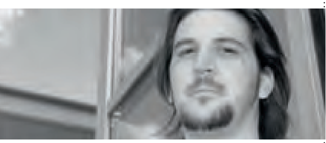
▼ **LOHN DER MÜHE** | Wenn Sie eine Rolle erfolgreich spielen, steigt Ihr Punktebalken, wodurch Sie Spezialwaffen freischalten, wie das Geschütz rechts im Bild oder die Drohne in der Mitte.

EVENT

SPIELEN SIE MIT UNS! Wir veranstalten mit Frontlines einen Lesertest. Bewerben Sie sich unter: www.pcgames.de

MEINE MEINUNG |

Ansgar Steidle



„Ein Battlefield-2-Killer? Allerdings!"

Man merkt eindeutig, woher der Wind weht: **Frontlines** schlägt voll in die Kerbe von **Battlefield 2**, spielt sich fast genauso und ist das Richtige für alle, denen dessen Nachfolger **2142** zu futuristisch ausfällt. Sicher ist, dass der Mehrspielerteil hammergut ist und ich schon allein mit den Drohnen einen Heidenspaß hatte. Allerdings gab die Multiplayer-Beta mit lediglich zwei spielbaren Karten und noch mit Mängeln behaftet nur ein unklares Bild vom Rest des Spiels. Im Moment lässt sich daher nicht sicher sagen, ob das Vorbild oder der Herausforderer besser ist. Auf jeden Fall nehmen wir den Titel noch mal genau unter die Lupe – und zwar zusammen mit Ihnen, verehrte Leser, bei uns in der Redaktion. Näheres erfahren Sie auf unserer Homepage. Ich mime derweil mal den Wetterdienst: Die gefühlte Temperatur ohne Motkurve liegt bei 85 Grad aufwärts.

PRO UND CONTRA (MEHRSPIELER)

- + Frontlines- und Squadsystem sorgen für Rasanz
- + Einfallsreiche Waffen
- + Freie Kombination von Rollen und Bewaffnung
- − Nur ein Spielmodus und zwei Parteien
- − Belohnungssystem rudimentär, Orden, Ränge, Waffen fehlen

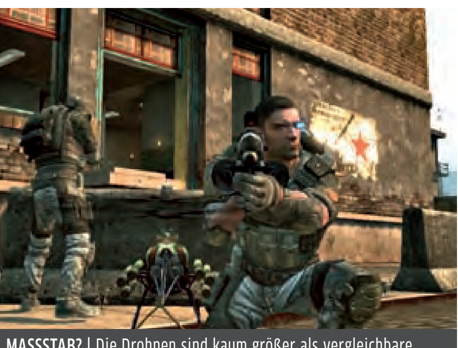
nächste Zeit nur damit beschäftigt, damit herumzuexperimentieren. Die ferngelenkten Drohnen setzen Sie gefahrlos je nach Art gegen anrückende Panzer ein oder übertölpeln damit Feindsoldaten hinter ihren Geschützen und Sandsäcken. Nun, gefahrlos stimmt nicht ganz. Am geschicktesten machen Sie das aus der Deckung heraus. Denn solange Sie die Gerätschaften bedienen, steht Ihre Spielfigur verletzlich in der Gegend herum.

Seltener finden Sie als Extrawaffe ein Zielmarkiersystem, mit dem Sie wie mit einem Fernglas etwa das Feuer der Bordkanone eines Gunships auf Fahrzeuge und Stellungen lenken, vergleichbar mit den Artillerieschlägen bei **Battlefield 2**. Sehr effektvoll, so eine Kerosinbombe, und wirklich effizient.

Zu guter Letzt wollen wir nicht unerwähnt lassen, dass unsere Testversion noch nicht perfekt funktionierte und bis Verkaufsstart hoffentlich noch in einigen Punkten nachgebessert wird. Neben Instabilitäten betraf das vor allem Kleinigkeiten bei der Bedienung und im Server-Browser, aber auch spielrelevante Dinge wie Panzer, die ungeachtet des Rohres 90 Grad nach unten direkt vor sich feuerten. Wir rechnen bald mit einer verbesserten Version und informieren Sie in der kommenden PC-Games-Ausgabe beziehungsweise online über den neuesten Stand. ❑



STEUERFAHNDER | Die Jeeps, Panzer, Helis und Flugzeuge lenken sich nicht so simpel wie bei der Konkurrenz.



MASSSTAB? | Die Drohnen sind kaum größer als vergleichbare Spielzeugvarianten, nur ungleich gefährlicher.



LABERTASCHE | Eine Zwischensequenz: Der Reporter ist immer mit dabei, ebenso wie diverse Charaktere der Stray Dogs.



1 **BOMBASTISCH** | Nach einem ansehnlichen Render-Intro geht es mit einem Paukenschlag los, wir landen mitten im Trubel. In den engen Gassen agiert unser Team recht gut, die Gegnermassen stellen sich zwar dumm an, sind aber bestenfalls Kanonenfutter.



BÄNG! | Eine Rakete weniger. Feindobjekte sprengen gehört zu den Standardaufgaben.

2 **TRETMÜHLE** | Aufgaben und Spielsystem werden geprägt vom Mehrspielerteil, sind also einfach nicht so abwechslungsreich und spannend inszeniert wie beispielsweise ein Call of Duty 4. Mal einen Punkt halten, mal ein Terminal bedienen – actionreich, aber selten atmosphärisch.



3 **ÖDE** | Ja, natürlich gab es hier eine Atombombenexplosion, aber es sieht schon ein bisschen sehr eintönig aus. Dazu passt, dass wir eine Panzerkette nach der anderen regelrecht abarbeiten. Der Tiefpunkt unseres Feldzugs.



4 **SPIESSRUTENLAUF** | Zum Abschluss erobern wir natürlich Moskau. Auf die Dauer nerven allerdings die scharenweise in den Ruinen versteckten Scharf- und Raketenschützen. Irgendwann brettern wir einfach durch – was tatsächlich klappt.

MOTIVATIONSKURVE: FRONTLINES: FUEL OF WAR

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7

Herausragend 10 | Sehr gut 9 | Gut 8 | Noch gut 7 | Befriedigend 6 | Ausreichend 5 | Mangelhaft 4 | Mangelhaft 3 | Ungenügend 2 | Ungenügend 1 | Ungenügend 0

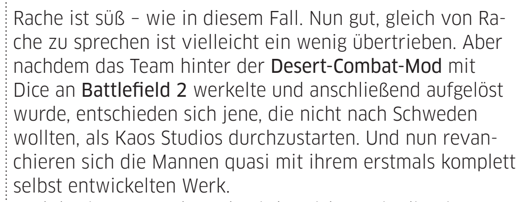
ÜBERFLUG | Die ersten Runden mit dem ferngesteuerten Raketen-Heli machen mächtig Laune.

INNENRAUM | Wir schlagen uns im Süden Russlands durch ein Raketensilo – mit Überraschungseffekt!

IDYLL | Einsatz als Scharfschütze in einem saftig-grünen Tal. Das sieht doch mal gelungen aus.

80 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

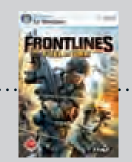


MEINE MEINUNG | *Ansgar Steidle*

„Im Netzwerk Kaiser- und für Solospieler Königs-Klasse"

Rache ist süß – wie in diesem Fall. Nun gut, gleich von Rache zu sprechen ist vielleicht ein wenig übertrieben. Aber nachdem das Team hinter der **Desert-Combat-Mod** mit Dice an **Battlefield 2** werkelte und anschließend aufgelöst wurde, entschieden sich jene, die nicht nach Schweden wollten, als Kaos Studios durchzustarten. Und nun revanchieren sich die Mannen quasi mit ihrem erstmals komplett selbst entwickelten Werk.
Und das ist gut so, denn damit bereichern sie die Riege der Mehrspieler-Shooter um einen wirklich erstklassigen Titel. Dagegen ist die Idee, **Frontlines** allein wegen der Solo-Kampagne zu kaufen, auch nicht abwegig. Schließlich bekommen Sie weit mehr als einen oft alibimäßig dazugepackten Wir-lernen-den-Mehrspielerpart-kennen-Teil mit hübschen Videos und Szenarien und auch allein machen Drohnen Spaß. Aber letztlich gibt es für Solosöldner derzeit Besseres, es fehlt dem Spiel einfach an wirklich packenden Passagen. Deshalb sollten Sie die Kampagne als – zugegebenermaßen sehr hochwertige – Dreingabe, mit der Sie einen Tag lang Spaß haben, betrachten.

FRONTLINES: FUEL OF WAR



Ca. € 50,-
29. Februar 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Kaos Studios
Titel vom selben Entwickler: Desert Combat (Battlefield 1942 Mod) | Battlefield 2 (mit Dice)
Publisher: THQ
Sprache (Untertitel): Englisch (Englisch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wechselhaft; zeitgemäße Effekte, schöne Städte und Täler, dazwischen verwaschene Texturen, hässliche Felsen, öde Umgebung
Sound: Gut, auch die deutsche Sprachausgabe (Konsolenversion angehört) geht in Ordnung
Steuerung: Fahrzeuge steuern sich nicht so leicht wie bei der Konkurrenz; teils umständliche Tastenbelegung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Acht Karten, Frontlines-Spielmodus, rund 60 Waffen, Helis, Fahr- und Flugzeuge
Zahl der Spieler: 8 bis 64

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 2500+/P4 mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, GeForce 7600 GT/Radeon X 1800 GTO
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6320/ Athlon X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD2900 XT

JUGENDEIGNUNG

Die Gewaltdarstellung beschränkt sich auf die nötige Rückmeldung bei Treffern durch rote Spritzer. Abfallende Körperteile sind keine zu entdecken, wenngleich (teils unfreiwillig komische) Ragdoll-Effekte auf die Spielfiguren wirken. Abgesehen von Atombombenexplosionen hält sich die Dramatik und Action auch bei den Filmsequenzen stark in Grenzen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Vorab-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 6:20
Wir spielten die Mehrspieler-Beta-Version und testeten den Einzelspielermodus anhand einer weiter fortgeschrittenen englischen Version. Es traten kleinere Unstimmigkeiten sowie Abstürze in den Menüs und beim Task-Switch auf.

PRO UND CONTRA

- + Vielfältige Schauplätze, gute Inszenierung, Story und Aufgaben
- + Spezialwaffen und Drohnen verbreiten Freude
- − Merkliche Mehrspielerausrichtung, etwa zig neu erscheinende Gegner
- − Wenig Atmosphäre und Spannung, teils grafisch und spielerisch öde Passagen
- − Nutzt sich zum Ende hin ab

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

COMPANY OF HEROES | Mirabel und Viktor ziehen für die Novus in den Krieg – mit Scharfschützen- und Raketenangriff (rechts) als Spezialwaffen.

RED ORCHESTRA | Die Hierarchie-Fußtruppen greifen sowohl auf Distanz (links) als auch im Nahkampf (rechts) an.

BATTLEFIELD | Die recht unspektakuläre Landschaftsgrafik vergessen Sie in solch effektvollen Gefechten schnell.

CRAZY MACHINES | Der Novus-Feldumwandler erzeugt bei Bedarf einen volumetrischen Schutzschild – praktisch!

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

AUF EXTENDED-DVD
● MP3-SOUNDTRACK

Universe at War: Angriffsziel Erde

Von: Christian Burtchen

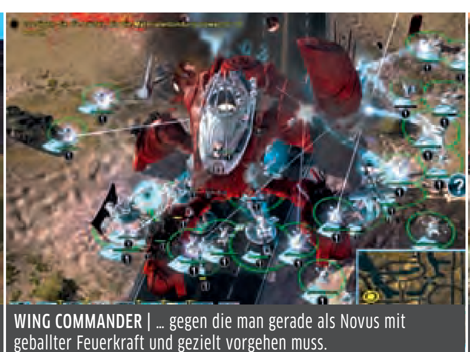
Alien-Invasion. Planet in Gefahr. Strategiespiel. Drei Parteien. Bekanntes Schema? Ja. Trotzdem gut? Ja!

Hätten wir doch nur auf all die apokalyptischen Verschwörungstheoretiker gehört, die für erfolgversprechende Jahreszahlen (Favorit: 2000) oder zum Beispiel nächsten Dienstag den Weltuntergang vorhersagten! Im Jahre 2010 stellt sich nämlich heraus: Die hatten verdammt Recht. Okay, kein geflügelter Engel, keine Sintflut, nicht mal lustig grummelnde Zombies.

Stattdessen prasseln einfach riesige, purpurrote Metalldrohnen auf die Erde nieder. Gestoppt werden sie nicht von Will „Willkommen auf der Erde" Smith oder Gordon „Ich sag nix" Freeman, sondern von anderen Aliens. Diese weißen Außerirdischen sind nicht allein damit beschäftigt, ständig mit Energiekugeln, EMP-Feldern und Stromschlägen an das verhasste Unterrichtsfach Physik zu erinnern. Nein, die Außerirdischen kriegen sich über die Frage in die robotische Wolle, ob es sich lohnt, die Menschheit zu retten. Eine Antwort darauf gibt Universe at War: Angriffsziel Erde nicht. Allerdings konfrontiert es den Spieler sogleich mit der dritten Spielpartei, den Masari, mittelamerikanisch angehauchten Vollzeitesoterikern (siehe Kasten Seite 104/105).

Die Einheiten und die Geschichte von Universe at War fegen die Konkurrenz mühelos hinweg. Die Macher von Empire at War haben ein Universum erschaffen, dem man den gleichen Erfolg wünscht wie Command & Conquer. Universe


MECHWARRIOR | Für die Hierarchie stapfen maximal drei einzeln ausrüstbare Walker („Läufer") durch die Gegend, ...


WING COMMANDER | ... gegen die man gerade als Novus mit geballter Feuerkraft und gezielt vorgehen muss.


WAR FRONT | Im Prolog spielen Sie die hoffnungslos unterlegenen Menschen und versuchen, den US-Präsidenten zu retten.

FEHLER IM BASISBAU

Jenseits von Story und Fraktionen: Fast jedes Strategiespiel lässt in den Pflichtkategorien wie künstliche Intelligenz oder Kamera Federn. Wir machen bei Universe at War den Genre-Check.

▼ EYE OF THE NORTH | Wir würden Ihnen gerne den zweiten Hierarchie-Läufer zeigen, aber der passt nicht mehr ins Bild. Atmosphärisch stimmig – aber leider verdammt unpraktisch.



SPELLFORCE | Aktionen (links oben), Rohstoff- und Einheitenanzeige (rechts oben) sind stets im Blick, fürs Forschungsmenü (links) braucht's einen Extraklick.

CONSTRUCTOR | Bau- und Produktionsleisten sind mit Icons komfortabel aufzurufen – und verschwinden mitunter plötzlich!

▲ COMMANDOS | Dem Interface merkt man die C&C-Vergangenheit der Entwickler an, alle wichtigen Bereiche sind einfach zu erreichen. Ärgerlich: die verschwindende und leicht umständliche Bauleiste.

BEDIENUNG

- ➕ Alles Wichtige im Blick
- ➕ Gute Tooltipps
- ➕ Interface verdeckt wenig vom Spielfeld
- ➖ Bau-Interface verschwindet mitunter plötzlich
- ➖ Bauaufträge Erteilen bei mehreren Produktionsgebäuden zu klicklastig
- ➖ Tastenkürzel in der Standardbelegung

FAZIT

Komfortabler Genre-Standard, würde nicht das Baumenü öfters verschwinden, während Einheiten kämpfen.



RUNAWAY | Nanu, warum läuft der eine Fußtrupp-Soldat nicht zusammen mit seinen Freunden weiter? Solche Befehlsverweigerung ist selten – aber sie kommt vor.

GRAFIK/SOUND/ATMOSPHÄRE

- ➕ Optisch immer solide, Effekte überzeugen
- ➕ Passende Sounds für Kampf und Bewegung
- ➖ Schwankende Synchronisation und Musik
- ➖ Größtenteils unbrauchbare Battlecam
- ➖ Viel zu wenig Übersicht in normaler Kamera

FAZIT

Ganz klar: Ein Patch muss her – mit der zu nahen Kamera ist Universe at War ein Graus, gerade für Hierarchie-Spieler.

KI/WEGFINDUNG

- ➕ Computergegner greift oft von verschiedenen Seiten an und …
- ➕ … nutzt Schwachstellen meist gut aus
- ➖ Truppen laufen oft Umwege, bleiben manchmal stehen (B) und laufen selten ans falsche Kartenende
- ➖ Hierachie-Sammler (A) bedarf einiger Betreuung

FAZIT

Die aggressive KI ist ein akzeptabler Spielpartner, die Wegfindung jedoch ärgert gelegentlich.

at War ist ein grundsätzlich sympathisches (ja, sympathisches!) Spiel, das Spaß macht. Es könnte noch viel mehr Spaß machen, wären da nicht handwerkliche Fehler (siehe Kasten oben) oder der zähe Verlauf der Kampagne. Universe at War nimmt sich nicht ganz ernst, doch die absolute Souveränität eines Space Balls fehlt, die Geschichte kommt zu bemüht voran.

Der Ablauf des Spiels – Sie wissen schon: Basis hochziehen, Rohstoffe schnappen, Einheiten zusammenschrauben, Gegner plätten – wirkt nicht ganz so temporeich wie in Command & Conquer 3 Tiberium Wars. Das ist kein Kritikpunkt, denn die Stärken des Spiels liegen nicht darin, möglichst schnell viele Pixelsoldaten zu verbrutzeln.

Das niedrige Einheitenlimit, die Spezialaktionen und Forschungsoptionen verschaffen Universe at War angenehme taktische Tiefe. Wem das nicht genug ist, der wird im Total War-artigen, wenn auch etwas simplen Strategie-Modus (siehe Seite 105) fündig.

Universe at War vereint, was man von Empire at War 2 und Starcraft 2 erwarten würde, mit einer seltenen Eigenständigkeit, die Respekt verdient. Drei Fraktionen in einem Echtzeit-Strategiespiel mit spielbaren Helden – ein scheinbar bekanntes Szenario mit Myriaden guter Ideen, welche die schlampige technische Umsetzung umso ärgerlicher erscheinen lassen. ❑

MEHR SPIELER!

Universe at War ist mit seinen drei Parteien im Mehrspielermodus vielversprechend.

Für einen ausführlich Mehrspielertest fehlte uns diese Ausgabe die Zeit. In PC Games 04/08 schauen wir genau an, wie gut die 20 Karten für zwei bis acht Spieler sind – und ob das Spielen auch mit Xbox-Usern funktioniert.

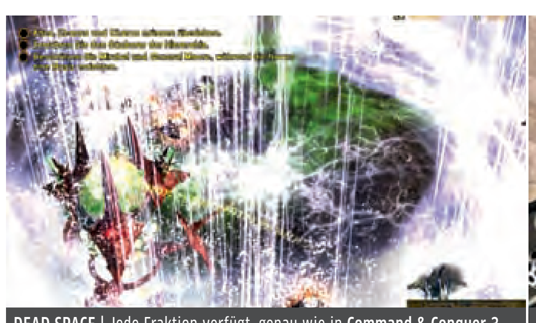
MEINE MEINUNG |

Christian Burtchen



„Ideen nach vorn! Ein seltener Glücksfall der Branche."

Heureka! Was in Universe at War an Ideen drinsteckt, daraus würde EA vier Command & Conquer-Teile zimmern! Welch ein Glück, dass es noch solche Spiele gibt! Doch spätestens nach der dritten gleichen Masari-Mission oder dem verzweifelten Aufsuchen eines Sammlers kann ich über so vermeidbare Fehler eigentlich nur noch den Kopf schütteln. Dennoch: Würden wir den PC-Games-Award nicht streng nach Wertung vergeben – dieses Spiel hätte ihn verdient.



DEAD SPACE | Jede Fraktion verfügt, genau wie in Command & Conquer 3, über eine Superwaffe – bei den Masari sogar mit Hell- und Dunkelmodus.



THE MOVIES | Die Zwischensequenzen erreichen zumeist eine gute Qualität, obwohl besonders die Menschen-Animationen teilweise unbeholfen wirken.

DIE NOVUS

Als würde Apples Chef Steve Jobs im Physikrausch von Weltherrschaft träumen – die klinisch weißen Roboter machen einfach Spaß!

Bei den Novus dreht sich alles um Energie, Strom und Magnetfelder. Die Stromleitungsmasten dienen als Schnellreisesystem für die meisten Einheiten, ein ungemein amüsantes Feature. Auch die übrigen Einheiten, etwa Antimaterie-Panzer oder wild um sich schießende Derwisch-Roboter, sind ein Garant für breit grinsende Strategenmünder. Allerdings erfordern die – ganz wie Apple-Produkte – leicht zerbrechlichen Blechkämpfer ordentlich Mikromanagement. Die Kampagne bietet einen guten Einstieg in die **Universe at War**-Szenerie.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ästhetisch wie spielerisch stimmig
- ➕ Tolle, abgedrehte Einheiten
- ➕ Forderndes Update-System: maximal zwei erforschte Patches gleichzeitig installierbar
- ➖ Kampagne mit extremen Schwankungen in Schwierigkeitsgrad und Synchronisation
- ➖ Mikromanagement bei vielen schnellen Einheiten sehr haarig
- ➖ Unpassende Musikuntermalung

FAZIT

Die kniffligen, flexiblen Roboter wecken Liebe auf den ersten Blick!



1 **GAME, NET AND MATCH** | Das Energie- und Rohstoffsystem der Novus zeigt die erste Mission durch Angriffe von verschiedenen Richtungen, auf die wir schnell reagieren müssen. Für eine erste Mission sehr gelungen – lediglich **Command & Conquer 3** legt die Messlatte hier noch höher.



PORTAL | Wir müssen ein zuvor zusammengeschraubtes Portal beschützen – das könnte durchaus spannend sein, gestaltet sich aber deutlich zu einfach.

2 **WHITE GOLD** | Die Kampagne erklärt konsequent Features wie etwa das Erobern neutraler Gebäude. Ebenfalls gut inszeniert: der Streit über den Umgang mit der Menschheit – und die Konsequenzen einer eigenmächtigen Handlung Mirabels.

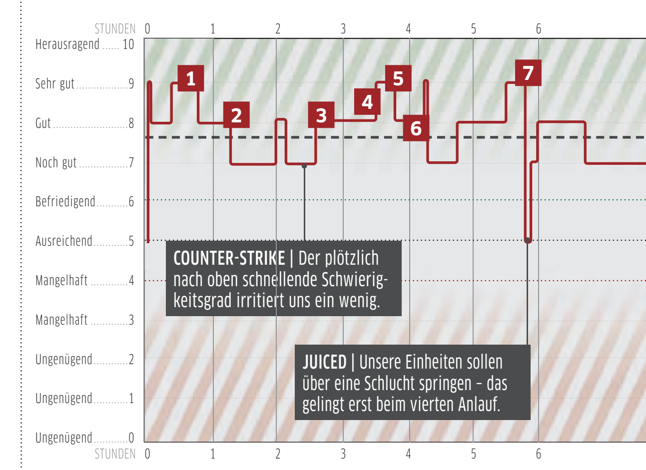


3 **SPACEFORCE** | An Bord eines Hierarchie-Raumschiffs meistern wir die einzige richtige Indoor-Mission mit wenigen Einheiten und komplett ohne Basisbau. Atmosphärisch dicht, aber unterm Strich ist der Ausgang zu sehr Glücks- und zu wenig Taktikfrage.



4 **JOINT TASK FORCE** | Zum Abschluss der Novus-Kampagne verteidigen wir unsere Basis gegen immer wieder anstürmende Hierarchie-Truppen. Dafür benötigen wir alle Novus-Spezialfähigkeiten – ein spielerisch würdiges Ende, dessen Geschichte allerdings nicht überzeugt.

MOTIVATIONSKURVE: UNIVERSE AT



DIE HIERARCHIE

Sie kommen, sie fressen, sie verschwinden – und lassen dabei nichts mehr übrig. Klingt lustig, hat aber seine Tücken.

Fertigungs- und Habitatläufer produzieren Einheiten und lassen sich munter mit Geschossen und Upgrades ausstatten, der Wissenschaftsläufer ist ein staksendes Superwaffenungetüm. Als Rohstoff dient alles, was bei drei noch auf der Erde ist – Gebäude, Tiere, Autos, Gegner. Zusammen mit den fiesen Einheiten und den an Trickfilme der 90er-Jahre erinnernden Helden eigentlich eine schöne Kombination. Doch leider machen KI-Mängel die Arbeit mit der Hierarchie teilweise zur Quälerei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Allmachtsgefühl durch riesige Läufer und guten Sound
- ➕ Andere Spielweise durch die mächtigen, aber langsamen Läufer
- ➕ Stimmige, abgedrehte Kampagne mit genügend Selbstironie
- ➖ Durch die Kameraperspektive deutlich erhöhte Schwierigkeit
- ➖ KI-Defizite bei Läufern und Mähdrohnen (Sammlern)

FAZIT

Lust und Frust liegen bei der Hierarchie nah beieinander. Für langfristig planende Strategen, die gern „Invasion!" schreien, die erste Wahl.



6 **BATTLEFRONT** | Die Kampagne der Hierarchie verliert etwas an Fahrt, als wir mehrere Raketenbasen ausschalten müssen. Die langsamen Walker taugen hier nichts, die bisher zur Verfügung stehenden Einheiten sind etwas öde.



S.T.A.L.K.E.R. | Die Kontaminatoren (Bild oben) können als Spezialaktion bestimmte Gebiete verseuchen – solche Features nutzt das Missionsdesign konsequent.

7 **JUST CAUSE** | Die unerwartet heftige Gegenwehr zwingt die rote Horde zu Kämpfen rund um den Globus. Zwar sind die Missionen abwechslungsreich, die Karten wirken jedoch recht eintönig, auch im Vergleich zum mittlerweile ergrauten **Starcraft**.



5 **FRONTLINES** | Der Feldzug der Hierarchie beginnt auf hohem Niveau. Erzählerisch gut zur Geltung kommen die drei Hauptcharaktere, spielerisch geht es mit dem ersten Walker sehr wuchtig ins Feld. Auf dem Bild sehen Sie die cineastisch gedachte, jedoch oft langweilige Battlecam-Ansicht.



DIE MASARI

Es werde Licht – die Masari, Götter und Hüter des Universums, bieten zwei unterschiedliche Spielvarianten und eine langweilige Kampagne.

Tatsächlich, die esoterisch klingenden Einheiten der Masari (Seher, Friedensstifter) sind von ihrer Spielweise weniger ausgefallen als ihre Hierarchie- und Novus-Pendants. Auch der Basisbau ist absolut simpel – und das ist auch gut so! Denn trotzdem sind die Masari alles andere als langweilig. So bieten sie neben Upgrades für etliche Gebäude den Wechsel zwischen einem hellen und einem dunklen Modus, der je nach Situation und Gegner taktische Vorteile bringt.

PRO UND CONTRA

- \+ Wechsel zwischen hellem und dunklem Modus
- \+ Stressfreies Rohstoffsammeln: Gebäude aufstellen, fertig!
- \+ Updates für einzelne Gebäude
- − Kampagne mit Ausnahme der ersten Mission enttäuschend bis unfreiwillig komisch

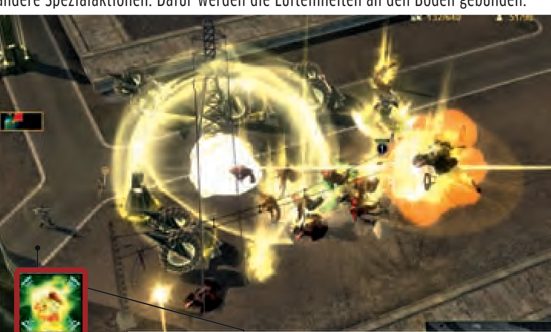
FAZIT

Die Masari sind die Normalos bei **UaW**. Das sorgt für weniger „Wow!"-Momente – und weniger Frust.

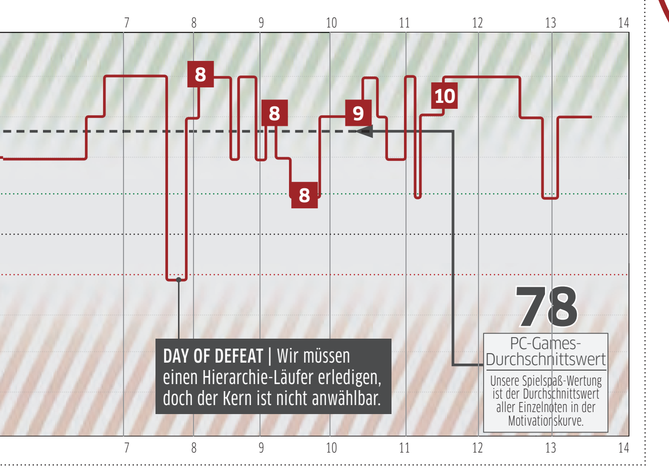


8 **EVERLIGHT** | Mission für Mission sollen wir lediglich die nächste Novus-Basis auslöschen. Das zehrt zunehmend an der Geduld, weil wir immer wieder von Neuem anfangen müssen.

9 **BLACK & WHITE** | Sind die Masari im hellen Modus (oben) noch recht unspektakulär, erhalten sie im dunklen Modus (unten) einen zweiten Schild und andere Spezialaktionen. Dafür werden die Lufteinheiten an den Boden gebunden.







DAY OF DEFEAT | Wir müssen einen Hierarchie-Läufer erledigen, doch der Kern ist nicht anwählbar.

DER STRATEGIE-MODUS

PRO UND CONTRA

- \+ Künstliche Intelligenz agiert aggressiv
- \+ Helden können in taktischen Kämpfen fliehen oder Unterstützung anfordern
- \+ Mitgelieferte Szenarien
- − Begrenzte Aufbau-Möglichkeiten
- − Kein wählbarer Schwierigkeitsgrad

FAZIT

Im Vergleich mit **Total War** oder dem Ringkrieg-Modus aus **Die Schlacht um Mittelerde 2** Popcorn-Strategie – für kurze Zeit spaßig, zu schnell erschöpft.

10 **WORLD IN CONFLICT** | Im Gegensatz zur **Total War**-Serie läuft der Strategie-Modus in Echtzeit ab, was den Spieler deutlich unter Druck setzt. Sie kommandieren Ihre Helden und Basen und schicken diese in die taktischen Kämpfe.

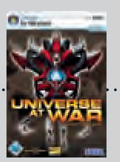
TYCOON CITY | In den jeweiligen Provinzen bauen Sie Forschungsgebäude, eine Grundverteidigung oder Waffen. Doch das wird schnell langweilig.

CONQUEST EARTH | Die Minikarte zeigt wie bei **Risiko** Gebietszugehörigkeiten an – und simuliert sogar den Tageslichteinfall auf der Erde.

CALL OF DUTY | Je nachdem, wo sich der Held befindet, lassen sich bis zu 50 Einheiten rekrutieren und mitschicken – damit sind sogar Rush-Taktiken möglich..

HEROES OF MIGHT AND MAGIC | Die Übersicht über Ihre Helden. Gut: Innerhalb einer taktischen Schlacht lassen sich die anderen Heroen zur Unterstützung rufen.

UNIVERSE AT WAR: ANGRIFFSZIEL ERDE



Ca. € 45,-
31. Januar 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Petroglyph
Titel vom selben Entwickler: Star Wars: Empire at War
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehenswerte Effekte, stimmig ausgearbeitete Einheiten und Gebäude, etwas öde Landschaften
Sound: Für Novus und Hierarchie: Rockmusik, die frappierend an 45-Euro-Musikprogramme erinnert. Passende Choral-Klänge bei der Hierarchie. Überzeugende Waffensounds, sehr schwankende Synchronisationsqualität.
Steuerung: Genre-Standard mit Tücken

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 25 Karten
Zahl der Spieler: Zwei bis acht Spieler, PC und XBox 360

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon X2 3800+/Core 2 Duo E4300, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Athlon X2 6600+/Core 2 Duo E6600, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro (DX 9); Geforce 8800 GT/Radeon HD3870 (DX 10), 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Die überzeichnete Geschichte ist zwar voll von Gewalt, verzichtet aber trotz der martialischen Inszenierung der Hierarchie auf Blutdarstellungen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.00.88419
Spielzeit (Std.:Min.): 14:00
In unserem Test traten einige Fehler wiederholt auf. So verschwand das Bau-Interface bei allen drei Fraktionen, wenn Kämpfe stattfanden. An zwei Stellen ließ sich das Spiel zeitweise nicht fortsetzen.

PRO UND CONTRA

- \+ Drei enorm unterschiedliche, gut ausgearbeitete Parteien
- \+ Kampagne erklärt neue Features Schritt für Schritt
- \+ Helden mit brauchbaren Spezialaktionen
- \+ Strategie-Modus
- − Schwankender Schwierigkeitsgrad
- − Zu nahe Kameraperspektive
- − Gelegentliche KI-Fehler
- − Enttäuschende Masari-Kampagne
- − Einige Bugs (Interface)
- − Kein wählbarer Schwierigkeitsgrad (Kampagne und Strategie)
- − Karten ähneln sich sehr, obwohl in der ganzen Welt angesiedelt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

GANZ SCHÖN MÄCHTIG | Der Kampf gegen den Dagon, einen abscheulichen Wasserdämon, ist etwas kniffelig und motivierend zugleich. Die Lichteffekte und feuchtglänzenden Texturoberflächen gefallen.

ENTSCHEIDUNGSFREIHEIT | Ob Königstreuer, Rebellensympathisant oder neutraler Beobachter – im Spiel gibt es viele Stellen, an denen Sie sich für einen Weg entscheiden. Welche Auswirkungen das hat, erfährt man erst später. Super gemacht!

FEUER UND FLAMME | Auch wenn die wenigen Magiezeichen, die Geralt lernt, effektvoll rüberkommen, sind sie nicht unbedingt nötig. Wer will, verlässt sich schlicht auf Silber- und Stahlschwert in den mitunter fordernden Kämpfen.

The Witcher 1.2



Von: Stefan Weiß

Gut Ding will ... na Sie wissen schon. Atari hat's kapiert und beschert einen besseren Hexer.





Ein dreifaches Hoch auf das Entwicklerteam CD Projekt! Es gibt sie tatsächlich noch: Spieleentwickler, die sich die Wünsche ihrer Kunden zu Herzen nehmen und bereits gute Spiele immer noch verbessern. Warum wir diesen Jubelruf anstimmen, zeigt sich im folgenden Nachtest. Das erwachsen und düster inszenierte Rollenspielabenteuer um Ungeheuertöter Geralt von Riva schlug im Oktober vergangenen Jahres Spieler und Redakteure in seinen charmanten Bann (83 Spielspaßpunkte in Ausgabe 12/07).

Leider nicht ohne die üblichen PC-Spielekrankheiten (Bugs), auf deren Beseitigung sowohl wir Redakteure als auch die Witcher-Fans hofften. Ebenso gab es technisch ein paar Meckereien – ruckelnde Zwischensequenzen, Macken bei der Wegfindung sowie lange Lade- und Speicherzeiten vermiesten den ansonsten erfreulichen Spielgenuss. Die aufflackernde Hoffnung, dass sich alles zum Guten wendet, kam mit Patch 1.1a, der über 200 Bugs beseitigte. Auch die Kollisionsabfrage bei der Steuerung klappte dann deutlich besser. Dafür erfuhr der Spieler noch längere Wartezeiten beim Laden oder Speichern. Frust und lange Gesichter machten sich in den Foren breit.

Kurz vor Weihnachten 2007 kam mit Patch 1.2. endlich die versprochene Erlösung. Der bis dahin größte Kritikpunkt der nervenzehrenden Ladebildschirme ist seitdem Geschichte. Für das erste Laden eines Abschnitts nach Spielstart benötigt The Witcher (bei empfohlener Konfiguration) rund 30 Sekunden, im laufenden Betrieb deutlich weniger. Hatte man bislang kaum mehr Lust, die vielen Häuser eines Stadtabschnitts zu betreten – denn beim Verlassen eines Gebäudes musste der komplette Level neu geladen werden –, geschieht der Übergang nun viel schneller. So entsteht ein geschmeidigeres Spielgefühl.

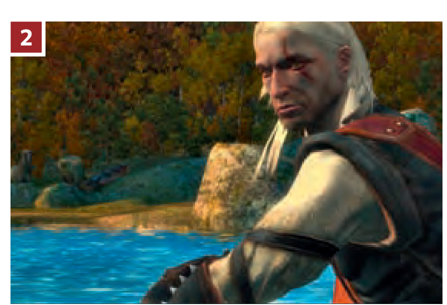
Entwarnung geben wir auch für die Zwischensequenzen in Spielgrafik, die vor dem Patch zur Ruckelorgie verkamen. Insgesamt ist eine spürbare Verbesserung der Performance zu verzeichnen, wodurch The Witcher gehörig an Atmosphäre gewinnt.

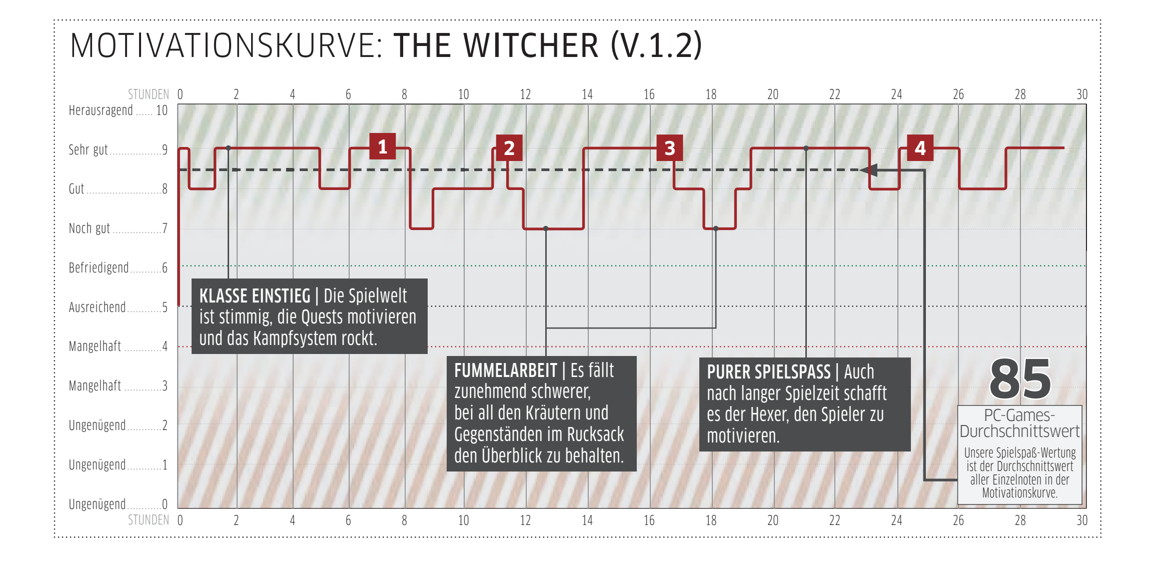
Ist damit alles perfekt? Nicht ganz, Testredakteure sind ja von Natur aus kritische Menschen und



◀ **KOMM NUR HER** | Geralt nimmt im Kampf immer wieder coole Posen ein, so dass es viel Spaß macht, das Schwert zu benutzen.

▶ **VERTRÄUMT** | Die Zwischensequenzen lassen sich endlich vernünftig und ohne große Ruckelpartien genießen. Warum nicht gleich so, werte Entwickler?







INSELABENTEUER | Das ländliche Szenario des vierten Kapitels lässt uns stundenlang nicht los. Kleinere Bosskämpfe lockern das Geschehen auf.



IMMER MEHR | Im fünften Akt angelangt, stellen Sie schnell fest, dass Geralt jede Menge Gruppenkämpfe bestreiten muss, die cool inszeniert sind.

haben immer etwas zu nörgeln. Also auch an der aktuellen Fassung dieses Rollenspiels. Keine Frage, wir sind bisher sehr zufrieden mit den Nacharbeiten, die CD Projekt abgeliefert hat, wollen aber noch mehr! So verhält sich zum Beispiel die gegnerische künstliche Intelligenz beim Minispiel Würfelpoker immer noch recht bescheiden und trifft teilweise hirnrissige Entscheidungen. Positiv betrachtet, erhöht dies nach wie vor Ihre Chancen auf einen Sieg, wirkt jedoch unfreiwillig albern.

Spieler, die gern sammeln, jeden Gegenstand und jedes Kräutchen einsacken, bekommen leider keine Verbesserung im Inventar zu spüren. Wir vermissen schmerzlich eine automatische Sortierfunktion für Geralts Rucksack.

Bleibt noch die Betrachtung der deutschen Sprachausgabe – Fans und Redaktion waren und sind sich einig: Akustischen Hochgenuss bekommt nur geboten, wer Geralts Abenteuer mit englischer Installation bestreitet. Komfortabel wäre es, optional deutsche Texte und englische Sprachausgabe auswählen zu dürfen. Schließlich ist das Spiel ja multilingual. Dies geht derzeit nur mit etwas Aufwand, der sich aber auf jeden Fall lohnt. Eine genaue Anleitung dazu finden Sie zum Beispiel auf unserer Webseite im Rollenspielforum (Threadname: The Witcher, engl. Sprache, deutsche Texte).

Was die Zukunft des Hexers betrifft, sind wir sehr gespannt. Etwa auf ein Toolset, mit dem Sie Ihre eigenen Abenteuer gestalten. Das wäre der Knaller. ❑

MEINE MEINUNG |

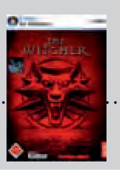
Stefan, Weiß



„Im zweiten Durchgang noch besser!"

Ich mag Geralt! Jetzt erst recht, nachdem ich das erstklassige Rollenspiel zum zweiten Mal (fast) durchgespielt habe. CD Projekt machte es genau richtig und bügelte mit Version 1.2 die letzten Stolpersteine aus, die dem Hexer bislang einen Award verwehrten. Doch warum erst jetzt, liebe Entwickler? Der Makel bleibt, dass **The Witcher** (wie auch viele andere, potenziell sehr gute Spiele) zunächst mit zu vielen Fehlern behaftet, auf den Markt gekommen ist.

THE WITCHER (V.1.2)



Ca. € 45,-
25 Oktober 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: CD Projekt
Titel vom selben Entwickler: Keine
Publisher: Atari
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: The Witcher beeindruckt mit bezaubernden Landschaften.
Sound: Die deutsche Installation schwächelt bei der Sprachausgabe, die englische Variante ist besser.
Steuerung: Das Kampfsystem geht flott von der Hand und dank der beiden Patches steuert sich Geralt besser.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 2,8 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6400, 2 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro/XT

JUGENDEIGNUNG

Die Welt in **The Witcher** ist düster und bedrohlich. Eine rüde Sprachausgabe und sexuelle Anspielungen kennzeichnen das Spiel ganz klar nur für volljährige Spieler. Dazu gesellt sich eine explizite Gewaltdarstellung bei den martialischen Schwertkämpfen, die Boden und Wände förmlich in Blut tränken. Mit zunehmender Kampferfahrung fliegen auch schon mal Köpfe der Gegner durch die Luft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Gepatchte Version 1.2
Spielzeit (Std.:Min.): 29:30
Die aktuelle Version erwies sich im Test sehr stabil, Abstürze gab es höchst selten. Der Patch verbessert vor allem technische Dinge wie Speicher- und Ladezeiten. Auch die Performance des Spiels, besonders bei den Zwischensequenzen, ist damit deutlich besser.

PRO UND CONTRA

- ➕ Das Speichern und Laden von Spielständen geht endlich flott vonstatten.
- ➕ Verbesserte Performance spürbar
- ➕ Etliche Quest-Bugs gehören endgültig der Vergangenheit an.
- ➕ Dank des Patches gewinnt der Titel an Spielspaß.
- ➖ Es gibt noch immer keine ordentliche Sortierfunktion fürs Inventar.
- ➖ An der teils schlechten deutschen Sprachbetonung hat sich nichts geändert.
- ➖ Zu viele Klongesichter bei den NPCs kosten Atmosphäre

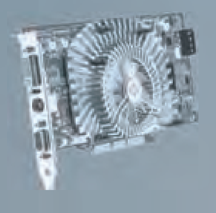
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 85

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A	S, GL, sA	AM2+ / 770	D2+	79,-
M3A32-MVP Del.	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	184,-
M3A32 Del. WiFi/AP	WL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	199,-
M2N-XE	S, GL, sA	AM2+ / nF430	D2	59,-
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	54,-
M2A-VM/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	64,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	74,-
G-SURF365	S, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	74,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	84,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	144,-
M2N32 WS Pro.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	144,-
M2N-VM/DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	54,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i SLI	D2	99,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	159,-
P5K-VM	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	94,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	79,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	144,-
P5KPL-E	S, V, GL, sA	775 / G31	D2	74,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	139,-
P5K SE	S, GL	775 / P35	D2	89,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	104,-
P5KR	S, GL, F	775 / P35	D2	109,-
P5K PRO	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	109,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	134,-
P5K3 Del./WiFi-AP	S, WL, F, sA	775 / P35	D3	164,-
P5E	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	194,-
P5E3	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	199,-
P5E WS Prof.	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	244,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	234,-
Maximus Formula	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	234,-
Maximus Extreme	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	269,-
P5E3 Del./WiFi	S, GL, WL, F, sA	775 / X38	D3	269,-
P5W	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	119,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	99,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	222,-
P35 Neo-F	S, GL	775 / P35	D2	94,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	42,-
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2+	57,-
AN-M2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	57,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	72,-
I-45C	µATX, S, V, GL	775 / 945GC	D2	46,-
AW9D-MAX	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	99,-
Fatal1ty F-I90HD	µATX, S, V, GL, sA	775 / RX1250	D2	79,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2	89,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	164,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	79,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	94,-
IX38-QuadGT	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	189,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA770-DS3	S, GL, F, sA	AM2+ / 770	D2	77,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2+ / 790X	D2	109,-
MA790FX-DS5	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	164,-
MA790FX-DQ6	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	224,-
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	52,-
MA69G-S3H	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	67,-
M61P-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	64,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	74,-
P35-DS3L	S, GL	775 / P35	D2	84,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
EP35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D3	114,-
EP35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	114,-
EP35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	144,-
EP35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	159,-
X38-DS5	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	184,-
X38-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	224,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2	46,-
ALiveDual-eSATA2	S, GL, sA	AM2 / nF3-250	D2	64,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	44,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	57,-
ALiveNF7G-HD	µATX,V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	52,-
939N68PV-GLAN	µATX, V, GL, sA	939 / nF630a	D	64,-
ConRoe1333-GLAN	S, GL	775 / 945GC	D2	49,-
4Core1333-Viiv	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	84,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

2 GB DDR2-RAM

PATRIOT DDR2-800 Kit

- PDC22G6400LLK
- 2x 1.024 MB DIMM • DDR2-800 (PC2-6400)
- Timing: CAS Latency (CL) 4
  - RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 4
  - RAS-Precharge-Time (tRP) 4
  - Row-Active-Time (tRAS) 12



44,-



INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1024	69,-	

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2160	Conroe-L	1,8	2x 512	61,-	71,-
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	69,-	79,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	104,-	114,-
E4600	Allendale	2,4	2x 1.024	124,-	134,-
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	164,-	174,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	234,-	244,-

Core® 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096	229,-	239,-
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		499,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144		929,-

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2300	Brisbane EE	1,9	2x 512	54,-	79,-
BE-2350	Brisbane EE	2,1	2x 512	69,-	
BE-2400	Brisbane EE	2,3	2x 512	74,-	89,-
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512		89,-
6000+ EE	Windsor	3,0	2x 1.024	144,-	
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	134,-	149,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	25,-	20,50
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5		24,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	43,-	39,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	31,-	23,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	34,-	26,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	48,-	44,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	54,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	44,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	48,-	
DDR2 XTC Titanium	4,0 GB	800 / 4-4-4	108,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5		18,-
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	39,-	38,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	82,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS	46,-
EN8500GT Silent/HTTP	PCIe	512-D2 / 8500GT	74,-
EN8600GT Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8600GT	99,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	94,-
EN8800GT/G/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GT	259,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GTS	319,-
EN8800ULTRA/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	549,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	79,-

ZOTAC		MB / Chip	€
GF8600GT AMP!	PCIe	256-G3 / 8600GT	84,-
GF8800GTX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	369,-

PCIe Grafikkarte

LEADTEK WinFast PX8800GTX

- NIVIDIA® GeForce® 8800 GTX Grafikchip
- 768 MB GDDR3-RAM (384 Bit)
- 575 MHz Chiptakt
- 1.800 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.0
- 2x DVI-I (HDCP, Dual Link), TV-Out
- SLI™ Ready
- Retail



359,-



MSI		MB / Chip	€
NX8600GT-T2DEZ	PCIe	256-G3 / 8600GT	99,-
NX8800GT-T2D Zilent	PCIe	512-G3 / 8800GT	319,-
NX8800GTS-T2D E-OC	PCIe	512-G3 / 8800GTS	339,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	29,-
NX7600GS-TDZ	AGP	512-D2 / 7600GS	89,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8600GTS-TDH	PCIe	256-G3 / 8600GTS	119,-
PX8800GT-512M	PCIe	512-G3 / 8800GT	259,-
PX8800GTX-TDH	PCIe	768-G3 / 8800GTX	359,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	111,-
8600GT Super+	PCIe	1024-D2 / 8600GT	99,-
8600GTS Super HDMI	PCIe	512-G3 / 8600GTS	149,-
8800GT Super+	PCIe	1024-G3 / 8800GT	289,-

XFX		MB / Chip	€
GF8600GT XXX	PCIe	256-G3 / 8600GT	104,-
GF8800GT XXX	PCIe	256-G3 / 8800GT	209,-
GF8800GT	PCIe	512-G3 / 8800GT	269,-
GF8800GTS	PCIe	512-G3 / 8800GTS	329,-
GF8800GTS XXX	PCIe	512-G3 / 8800GTS	349,-
GF8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	419,-

ATI-Chipsatz

POWERCOLOR		MB / Chip	€
HD2600XT Xtreme	PCIe	256-G4 / HD2600XT	94,-
HD3850 ZeroTherm	PCIe	512-G3 / HD3850	179,-
HD3870 ZeroTherm	PCIe	512-G4 / HD3870	219,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	55,-
HD2600PRO	AGP	512-D2 / HD2600PRO	79,-

MSI		MB / Chip	€
RX2600XT-T2D E/D3	PCIe	256-G3 / HD2600XT	69,-
RX3870-T2D E-OC	PCIe	512-G4 / HD3870	219,-
RX2600PRO-T2D Z/D2	AGP	512-D2 / HD2600PRO	99,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
HD2600PRO	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	74,-
HD3870	PCIe	512-G4 / HD3870	229,-
HD2600XT Ultimate	PCIe	256-G3 / HD2600XT	99,-

GECUBE		MB / Chip	€
HD3850 Turbo	PCIe	512-G3 / HD3850	179,-
HD3870 Turbo	PCIe	512-G4 / HD3870	229,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD2500BEVE	U-100	250	12 / 8 / 5.400	134,-
WD3200AAKB	U-100	320	9 / 16 / 7.200	74,-
WD5000AAJB	U-100	500	9 / 8 / 7.200	104,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	109,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3320620A	U-100	320	11 / 16 / 7.200	76,-
ST3400620A	U-100	400	11 / 16 / 7.200	89,-
ST3500630A	U-100	500	11 / 16 / 7.200	99,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725050	U-133	500	8 / 8 / 7.200	104,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	74,-
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	154,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	254,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	44,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	71,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	89,-
HD753LJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	129,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	239,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250410AS	SATA2	250	11 / 16 / 7.200	59,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	109,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	259,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	124,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	154,-
WD1600YS	SATA2	160	9 / 16 / 7.200	54,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	69,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	79,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	89,-
WD5000AACS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	109,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	154,-
WD10EACS	SATA2	1.000	9 / 16 / 7.200	244,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BL	18x / 8x	35,40	36,40
ASUS DRW-2014L1*	20x / 8x	39,-	
LG GSA-H55LR*	20x / 10x	37,-	39,90
LITEON LH-20A3H*	20x / 8x	34,90	
SAMSUNG SH-S202N*	20x / 12x	34,90	39,90
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x	61,-	64,-
SAMSUNG SH-S202J*	20x / 12x	32,-	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		59,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		119,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BLT	18x / 8x		37,90
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		38,90
LG GH-20NSRBB	20x / 10x	37,90	39,90
LITEON LH-20A1S*	20x / 8x	32,-	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
PHILIPS SPD2512BM	18x / 8x	37,-	
SAMSUNG SH-S203D*	20x / 16x	30,90	

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	449,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.





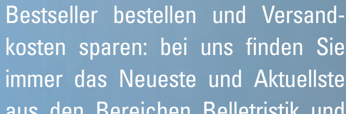
Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

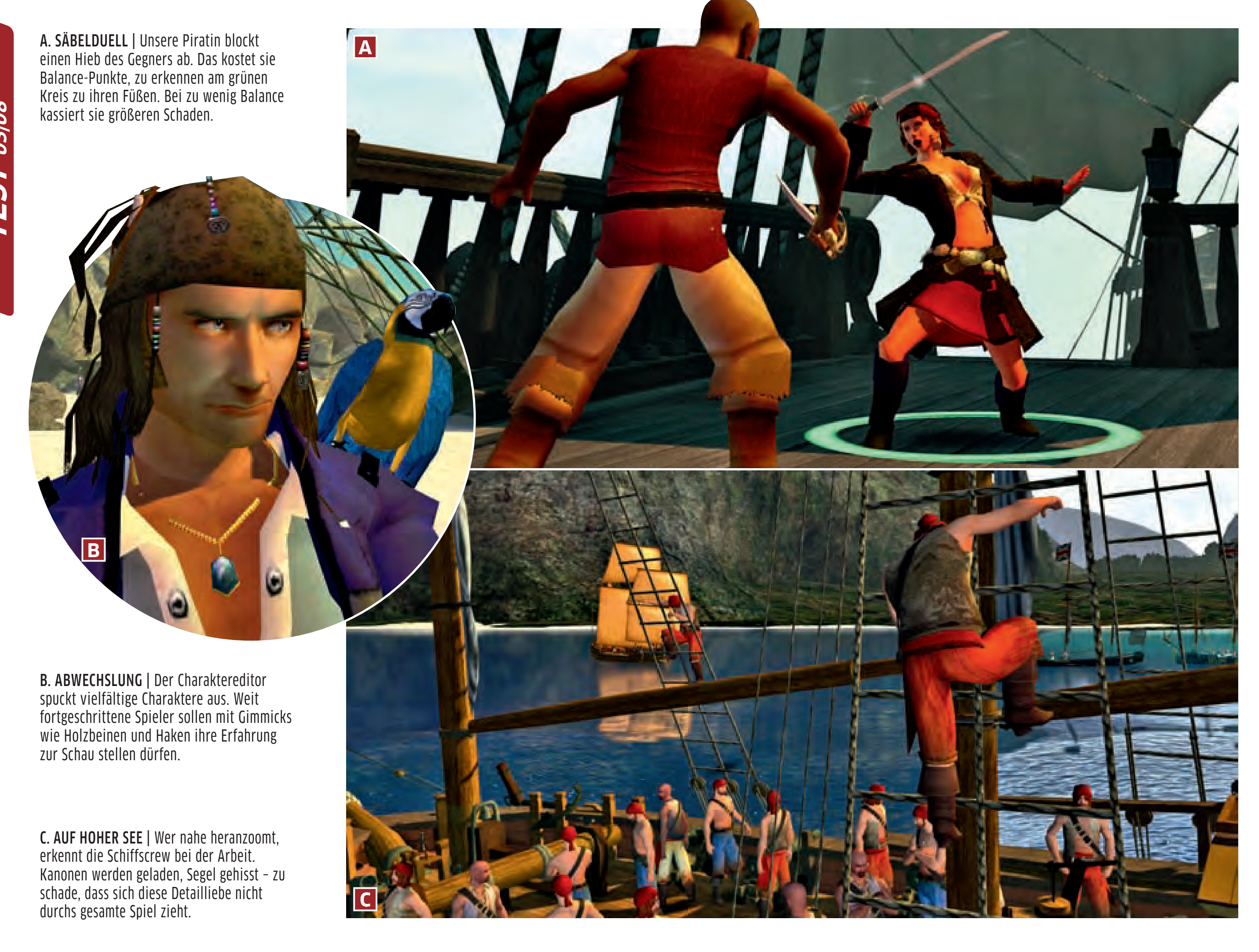




PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

A. SÄBELDUELL | Unsere Piratin blockt einen Hieb des Gegners ab. Das kostet sie Balance-Punkte, zu erkennen am grünen Kreis zu ihren Füßen. Bei zu wenig Balance kassiert sie größeren Schaden.



B. ABWECHSLUNG | Der Charaktereditor spuckt vielfältige Charaktere aus. Weit fortgeschrittene Spieler sollen mit Gimmicks wie Holzbeinen und Haken ihre Erfahrung zur Schau stellen dürfen.

C. AUF HOHER SEE | Wer nahe heranzoomt, erkennt die Schiffscrew bei der Arbeit. Kanonen werden geladen, Segel gehisst – zu schade, dass sich diese Detailliebe nicht durchs gesamte Spiel zieht.

Pirates of the Burning Sea

Von: Felix Schütz

Gibt es einen Fluch der Karibik, so lastet er zumeist auf Piraten-Spielen. Zum Glück nicht auf diesem, denn es ist gelungen.

Ob nun **Age of Pirates** oder **Bounty Bay Online** – diese Spiele taugten wenig (demonstrativ ausgeklammert: **Monkey Island**). Trotz dieser Vorzeichen überrascht **Pirates of the Burning Sea**, die meiste Zeit im Guten.

Das Online-Rollenspiel beginnt mit der Wahl Ihrer Nationalität, etwa Franzose, Engländer, Spanier – oder Pirat. Danach folgt die Entscheidung für eine Karriere: Es sind Freihändler, Marineoffiziere und Freibeuter im Angebot. Piraten fehlt diese Option; sie unterscheiden sich im Spielablauf von den übrigen drei Richtungen und unterstreichen eher den PvP-, also den Spieler-gegen-Spieler-Aspekt.

Welchen Weg man auch beschreitet, er beginnt mit einer umfangreichen Charaktererstellung. Wer keine Lust hat, sich über den zahllosen Optionen das Hirn zu zermartern, wählt Name und Aussehen per Zufallsgenerator. In jedem Fall ist der Charakter so einzigartig und stilvoll, dass selbst Johnny Depp nur neidvoll staunen könnte.

Die wichtigsten Seiten des Spiels begreift man im Tutorial. Zunächst ist auf einem gekaperten Schiff ein Angriff im Nahkampf abzuwehren. Warum man das tut, diese Information fischt man sich mühsam aus schmucklosen, zu lang geratenen Textboxen. Dafür gefällt die eingängige Steuerung: Auf den Gegner zumarschieren, Angriff auslösen und über die genretypische Schnellzugriffsleiste eine Reihe von Spezialattacken ausführen. Das Ergebnis wirkt träge und wenig dynamisch, an der Inszenierung der Fechtsequenzen wurde offenbar gespart. Immerhin geht's etwas taktisch zu: Neben der Lebensanzeige sind auch Initiative und Balance im Auge zu behalten. Beide Werte nehmen durch Spezialattacken zu oder ab, dadurch entscheiden sie über Schadenswirkung und Abwehrkraft.

Nach dem Fechten geht es ans Steuerrad: Seeschlachten nehmen einen Großteil der Spielzeit ein. Auch hier ist die Bedienung angenehm simpel: Kanonen links und rechts am Schiff, eine Anzeige für die Windrichtung plus Schadensübersicht in der Bildschirmecke – das kapierte sogar der simulationshassende Verfasser dieser Zeilen. Auch auf See ist die Schnellzugriffsleiste mit Talenten gefüllt: Ob gesteigertes Tempo oder Notreparaturen, alles wird per Tastendruck aktiviert. Entscheidend ist die Wahl der Munition: Feuert eine Kanone schwere Bronzegeschosse, geht des Gegners Rumpf zu Bruch. Wer hingegen Kettenkugeln verschießt, hat es auf feindliche Fahnenmasten abgesehen, die – mit blauem Balken dargestellt – Tempo und Beweglichkeit bestimmen. Schrotmunition minimiert dafür die gegnerische Besatzung, so dass das Schiff leichter zu entern ist – gefolgt von bereits erwähntem Säbelgefuchtel.

DIE GEBÜHR ...?

Auch **Pirates of the Burning Sea** verlangt eine monatliche Gebühr. Wie hoch die allerdings sein wird, stand bis zum Redaktionsschluss noch nicht fest!

IST DENN ALLES SCHON BEWERTBAR?

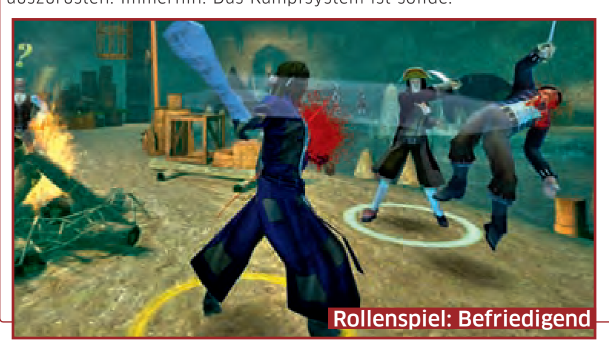
Vier Eckpfeiler stützen das durchdachte Konzept von Pirates of the Burning Sea. Zwei davon brauchen jedoch erst Zeit, um sich zu entfalten.



Seeschlachten: Gut

▲ Viele der Schlachten werden zu Wasser geschlagen. Das Kampfsystem ist zwar simpel und langsam, dafür überfordert es auch Einsteiger nicht. Richtige Taktik kommt so erst im Gruppenspiel auf, dann schnellt auch der Spielspaß nach oben.

▼ Quests sind meist uninteressant, man verprügelt häufig nur eine Gruppe von Piraten oder anderen Bösewichtern. Beinharte Rollenspieler vermissen außerdem die Möglichkeit, den Helden detailreich auszurüsten. Immerhin: Das Kampfsystem ist solide.



Rollenspiel: Befriedigend

PvP: Noch nicht bewertbar

1

◀ SCHRITT 1: Zunächst versucht eine Nation, die Ortschaft einer anderen Nation in Unruhen zu stürzen. Das gelingt, indem man die örtlichen NPC-Schiffe attackiert, spezielle PvE-Quests löst oder Waren im Auktionshaus der Stadt billig verkauft. Hat man genügend „Unruhepunkte“ gesammelt, gilt die Stadt als unsicher.

2

▲ SCHRITT 2: Um eine unsichere Stadt entsteht eine „Piraten-PvP-Zone“. Handelsschiffe können darin attackiert werden! Wer keine Eskorte dabei hat, riskiert einen Überfall. Gelangt die Stadt nicht wieder unter Kontrolle, entsteht nun eine offene PvP-Zone, wo sich Nationen gegenseitig attackieren dürfen.

SCHRITT 3: Nur wer sich in offenen PvP-Zonen bewährt, landet in einer Art Lotterie. Wird man hier gezogen, darf man an einer gewaltigen Seeschlacht (24 Spieler auf beiden Seiten!) teilnehmen. Die siegreiche Nation besetzt beziehungsweise plündert die umkämpfte Stadt.

▼ Spieler erzeugen über (nicht sichtbare) Produktionsgebäude ihre Waren. Diese transportiert man per Handelsschiff zu anderen Städten, wo sie im Auktionshaus landen. Alle Preise bestimmen die Spieler selbst. Aber: Warentransporte sind durch das PvP-System nicht ungefährlich.



Wirtschaft: Noch nicht bewertbar

Fazit
Das Spiel besteht aus vier interessanten Elementen, von denen zwei bis zum Redaktionsschluss nicht bewertbar sind. Der Grund: Die Pre-Order-Version war auf Level 20 beschränkt, außerdem sind die Server noch recht leer. Ein finales Urteil gibt's daher im nächsten Heft!

Macht's Spaß? Ja. Aber: Es dauert, Auseinandersetzungen brauchen Zeit. Wo Nahkampfduelle oft unübersichtlich und hektisch geraten, bieten die gemächlichen Seekämpfe genügend Leerlauf, um zwischendrin den Schreibtisch aufzuräumen.

Die Spielwelt ist groß: Auf einer schmucklosen Seekarte segelt man zwischen aberdutzenden Städten hin und her. Wer Orte wie Port Royale besucht, findet sich in einer reich bevölkerten, scheinbar lebendigen Umgebung wieder: Nichtspielercharaktere reden, tanzen, raufen miteinander, da entsteht Atmosphäre. Grüne Ausrufungszeichen über ihren Köpfen signalisieren Quests, die sich aber oft gar nicht so nennen dürften: Meist schickt man Sie auf simple, instanzierte Vernichtungs- oder Sammelaufträge, die bis auf ein paar erbeutete Items kaum Anreize bieten. Nur die Rollenspielmissionen versuchen erfolglos, mit ihrer Handlung über eine Schatzkarte etwas Spannung zu erzeugen. Vertonte Dialoge jedoch, Zwischensequenzen, aufregende Scripts – alles Fehlanzeige. Viel spannender ist das zwar in einem Team von Mitspielern, doch kam während unserer Testphase so gut wie keine Gruppenbildung zustande – die meisten hatten scheinbar einfach keine Lust dazu.

Erfahrungspunkte häuft man durch Quests und Kämpfe an, Levelaufstiege sind die notwendige Folge. Bei Trainern schaltet man neue Talente frei, wobei der Nahkampf sich in drei interessante Fechtstile gliedert – jeder mit Vor- und Nachteilen. Auch Items wollen gefunden werden, haben aber nur wenig Platz im Charakterbildschirm: Neben zwei Waffenslots gibt's gerade mal drei Kästchen für nützliche Ausrüstung – einfach zu wenig, um sich bis zum Maximallevel 50 so richtig auszutoben. Immerhin droppt die Beute häufig und auch Talente lassen sich gegen eine Gebühr problemlos umverteilen. Mit Zeit, Geld und höheren Levels hat man auch Zugriff auf größere, mächtigere Schiffe – ein motivierender Ansporn.

Die Technik ist eine Schwäche des Spiels. Ob Texturen, Lichteffekte oder Animationen, die Engine leistet nur Durchschnittliches – gleichwohl geriet die Framerate mehrmals ins Stocken. Auch Sprachausgabe hört man nur selten, nie aber in Quests, wo sie eigentlich hingehört. Auf See muss man eine zweitklassige Wasserdarstellung und arg klobige Inseln in Kauf nehmen. Ein Lichtblick: Die hübsch detaillierte Schiffscrew geht sichtbar ihrer Arbeit nach.

Zwei Eckpfeiler des Spiels sind derzeit nicht bewertbar: Das Wirtschaftssystem und das innovative Spieler-gegen-Spieler-Konzept (kurz: PvP). Wie beides funktionieren soll und warum wir uns noch kein Urteil darüber erlauben, lesen Sie im Kasten oben. ❑

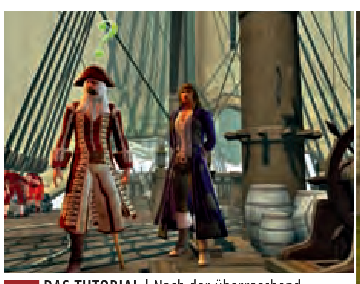
MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



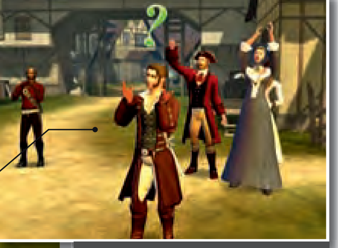
„Nicht übel – endlich ein Piratenspiel, das mich nicht abstößt.“

Keine Frage: Ich finde alles mit Segeln irre uninteressant, solange es nicht als Adventure daherkommt. Doch an **Pirates of the Burning Sea** habe ich Spaß: Diese wunderbar belebten Städte, die stilechten Charaktere, das durchdachte, meist gut umgesetzte Interface – dicke Pluspunkte! Aber: Das Spiel ist arg trocken inszeniert, die Quests verdienen teilweise den Namen nicht und auf hoher See schlafen mir regelmäßig die Glieder ein. Über eine wirkliche Kaufempfehlung entscheidet letztendlich aber das toll klingende Wirtschafts- und PvP-Konzept – hoffentlich sind die Spieler bald etwas kontaktfreudiger!



1 DAS TUTORIAL | Nach der überraschend guten Charaktererstellung geht's direkt an Deck. Der Spieler übernimmt das Kommando, ein NPC (links im Bild) erklärt die simple Steuerung. Nach einem Nah- und einem Seekampf hat man sich durch zu viele schmucklose Textfenster geklickt.





BELOHNUNG | Sehr schön: Ist der Piratenangriff abgewehrt, jubeln uns die Stadtbewohner zu.

2 ERSTE GEHVERSUCHE | Bereits das erste Städtchen platzt vor Quests aus allen Nähten. Leider auf Kosten der Qualität, die meisten Aufträge führen bloß in simple, sich wiederholende instanzierte Missionen. Nur selten geht's mal rund, etwa als besagte Stadt von Piraten überfallen wird (Bild links).



3 AUF ERKUNDUNGSTOUR | Um Abwechslung in den Spielablauf zu bringen – und dafür muss man leider selbst sorgen – bereisen wir verschiedene Städte, machen uns mit dem Wirtschaftssystem vertraut und lösen kleine Quests. Das mag unterhaltsam sein, aber auch planlos.



4 FREUNDE GESUCHT | Immer mehr Quests erfordern auf unserem Level eine Gruppe von Spielern. Doch weder die integrierte Gruppensuche, noch der öffentliche Chat-Kanal helfen uns weiter. Verzweifelt quatschen wir Spieler wie diesen Marineoffizier an, doch fast keiner reagiert. Liegt's an uns?

MOTIVATIONSKURVE: PIRATES OF THE BURNING SEA

STUNDEN 0 2 4 6 8 10 12 14 16

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

FRÜHSTARTER | Wir nutzen eine Pre-Order-Version, mit der wir rund zwei Wochen vor der Release ins Spiel dürfen.

EINTÖNIG | Die meisten Quests wiederholen sich und der Schwierigkeitsgrad steigt – wir lechzen nach Mitspielern.

ZIELLOS | Wir verlieren eine der beiden Hauptquests aus den Augen! Schuld ist das blöde, unaufgeräumte Questlog.

PC-Games-Durchschnittswert: Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

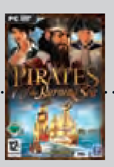


5 SEESCHLACHT-FEST | Endlich! Wir haben eine sechsköpfige Spielergruppe für eine besonders schwere See-Mission aufgetrieben. Zuerst müssen wir eine flüchtende Flotte aufhalten, danach zu einer steinernen Festung eilen, dort eine Gruppe von Angreifern abwehren und schlussendlich einen Bossgegner mitsamt Eskorte eliminieren. So macht das Spaß!



6 LANGE REISE | Auf der Suche nach Anschluss verschlägt es uns in die entfernte Hauptstadt der Briten, Port Royale. Hier haben sich die Grafiker ausgetobt: Variantenreiche NPCs und hübsche Häuschen überall. Die Menge an Quests und Spielern stimuliert die Lust am Weiterspielen.

PIRATES OF THE BURNING SEA



Ca. € 40,-
+ monatliche Gebühr
22. Januar 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Flying Lab Software
Titel vom selben Entwickler: Rails Across America
Publisher: SOE / Deep Silver
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Spielfiguren sehen hübsch aus, auch manche Städte gefallen. Meist ist die Grafik aber einfach nur veraltet, besonders auf den Seekarten.
Sound: Texte nicht vertont, die übrige Sprachausgabe ist gut, aber auf Englisch. Passende Karibik-Musik.
Steuerung: Aufgeräumtes, meist gut durchdachtes Interface. Das Quest-Log ist aber arg unübersichtlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Dutzende Schiffe und Städte, rund 1.000 Quests, Inhalte werden in Zukunft erweitert.
Zahl der Spieler: Unbegrenzt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 2400+ / P4 mit 2,4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 7600 GT/Radeon X 1800 GTO
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6400, 2 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

Trotz der Freigabe ab 12 Jahren erzeugen Treffer mit dem Säbel kräftige Blutspritzer. Seegefechte kommen dafür ohne Gewaltdarstellung aus. Sex, vulgäre Sprache und Splattereffekte gibt es nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Pre-Order-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 15:30
Wir spielten die deutsche Pre-Order-Version, mit der wir rund zwei Wochen vor dem offiziellen Erscheinungstermin in See stechen konnten. Der Maximallevel ist darin für alle Spieler bis Level 20 beschränkt, ab dem 22. Januar ist dann der volle Spielumfang nutzbar. Eine abschließende Wertung folgt in der nächsten Ausgabe.

PRO UND CONTRA

- + Cleverer Mix aus vier Elementen
- + Leicht zu erlernende Steuerung
- + Trotz altbackener Grafik nett umgesetzte Piraten-Atmosphäre
- + Vielversprechendes PvP-Konzept
- – Eintönige, oft uninspirierte Quests
- – Kämpfe ohne Dynamik und Tempo
- – Magere Ausrüstungsoptionen
- – Technisch nur unterer Durchschnitt
- – Viele Quests erfordern Gruppen ...
- – ... die sich kaum finden wollten
- – PvP- und Wirtschaftssystem bei Redaktionsschluss nicht bewertbar

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG



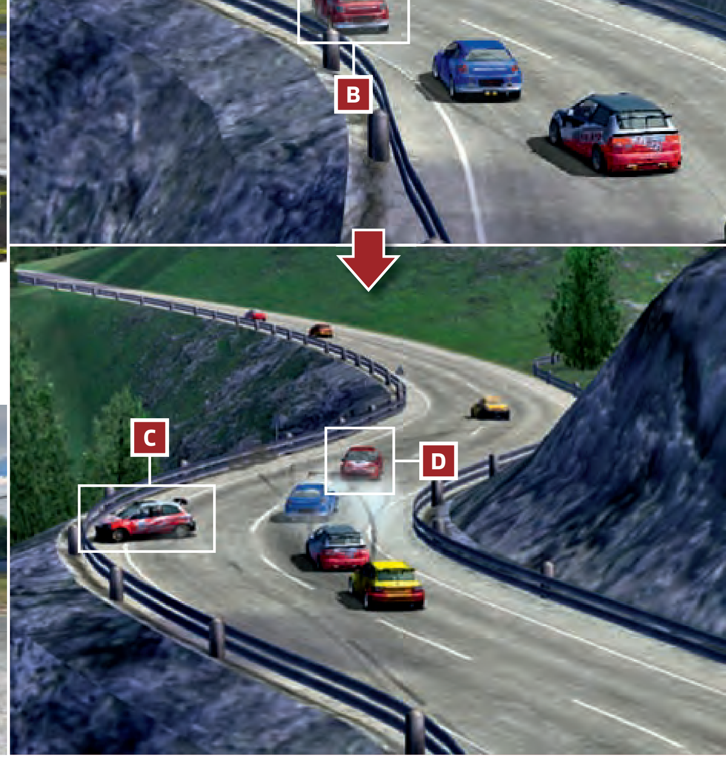




▲ **SELTENER DETAILGRAD** | Objekte wie der davonfliegende Pylon sind rar gesät auf den Pisten. Die Strecken wirken auf Dauer eher trist und langweilig.

▼ **HÜBSCH** | Das genaue Gegenteil zu den Parcours stellen die Flitzer da. Diese sind glaubwürdig gestaltet und passen oftmals nicht zur restlichen Grafik. Lediglich die fehlenden Lizenzen trüben die Garagenausstattung.





NICHT PERFEKT | Die KI begeht hin und wieder auch Fahrfehler (A). Der nachfolgende Flitzer (B) hat keine Chance mehr auszuweichen. Folge: Beide Karren (C und D) drehen sich und verlieren wertvolle Sekunden. Im schlimmsten Fall ist das Rennen so schon nach der ersten Kurve gelaufen.

Rfactor



Von: Sebastian Weber

Keine Zeit für Schongang: Diese Rennsimulation treibt Ihnen die Schweißperlen auf die Stirn!

Bereits seit Mitte 2005 drehen Rennspielprofis nun ihre Runden in **Rfactor**. Nachdem sie knapp zwei Jahre nur als Internet-Download erhältlich war, hat es die Rennsimulation vor kurzem in den Handel geschafft. Schon nach den ersten Fahrversuchen auf der Piste erkennt man: **Rfactor** richtet sich nicht an ABS-Bremser, Abstandhalter, Servolenker oder Vorwärtseinparker, sondern spricht diejenigen Fahrer an, die auf puren Realismus stehen.

Diesen haben sich die Entwickler auf die Fahnen geschrieben und simulieren die Flitzer und deren Verhalten bis ins kleinste Detail. Platzt Ihnen etwa ein Reifen oder Sie beschädigen die Aufhängung Ihrer Karre, bereitet Ihnen **Rfactor** Probleme, in die Box oder ins Ziel zu gelangen. Grund: Das Programm berechnet im Hintergrund Physik, Schaden und sogar die Aerodynamik und den Zustand der Reifen laufend neu.

Das macht den Einstieg für Anfänger schwer – zu groß ist das Frustpotenzial. Denn nicht nur dass sich Ihr Bolide realitätsnah verhält, auch die Rennen fordern heraus. Haben Sie die Boxengasse verlassen und rasen Sie über die Strecke, hilft Ihnen **Rfactor** nicht, den Kurs kennen zu lernen. Während andere Titel wie **Race 07** mit Pfeilen verraten, wie die nächste Kurve verläuft, setzt **Rfactor** auf Ihren Willen, sich den Verlauf des Kurses selbst einzuprägen. Erst wenn Sie die Strecken im Schlaf beherrschen, machen die Fahrten Spaß.

> „Technisch merkt man Rfactor sein Alter auf den ersten Blick an."

Rfactor bietet zwar allerlei Helferlein, die Ihnen das Rennleben erleichtern, doch selbst mit eingeschaltetem ABS, Bremsassistenten, und Automatikschaltung und -kupplung sind die Flitzer ohne Übung kaum auf der Strecke zu halten. Die künstliche Intelligenz setzt Sie außerdem stark unter Druck, sogar in der einfachsten Einstellung. Wer sich zudem mit Tastatur oder Gamepad hinters Steuer wagt, erschwert sich die rasanten Fahrten zusätzlich. Ein Lenkrad samt Pedale stellt bei **Rfactor** die beste Wahl dar, die Tastatursteuerung treibt den Spieler nach einigen Fahrversuchen beinahe in den Wahnsinn.

Wer seinen Wagen nach langer Einarbeitungszeit im Griff hat, dem erschließt sich der komplette Spielumfang. Während der Rennwochenenden der Karriere, die Sie in fünf verschiedenen Rennklassen bestreiten, erschlagen Sie die Einstellungsoptionen förmlich: Je nach Fahrstil passen Sie die Zahl der Boxenstopps und die Fahrzeugkonfiguration genaustens an. Ob Sie den Reifendruck verändern, das Bremsverhalten anpassen oder festlegen, in welcher Runde Sie einen Zwischenstopp einlegen, **Rfactor** setzt Bastlern kaum Grenzen. Außerdem rüsten Sie Ihren Flitzer nach gewonnenen Events mit neuen Teilen auf, um mehr Leistung aus dem Motor herauszuholen.





SPANNEND | Sobald man die Strecken kennt und den Wagen beherrscht, fesseln die Rennen.

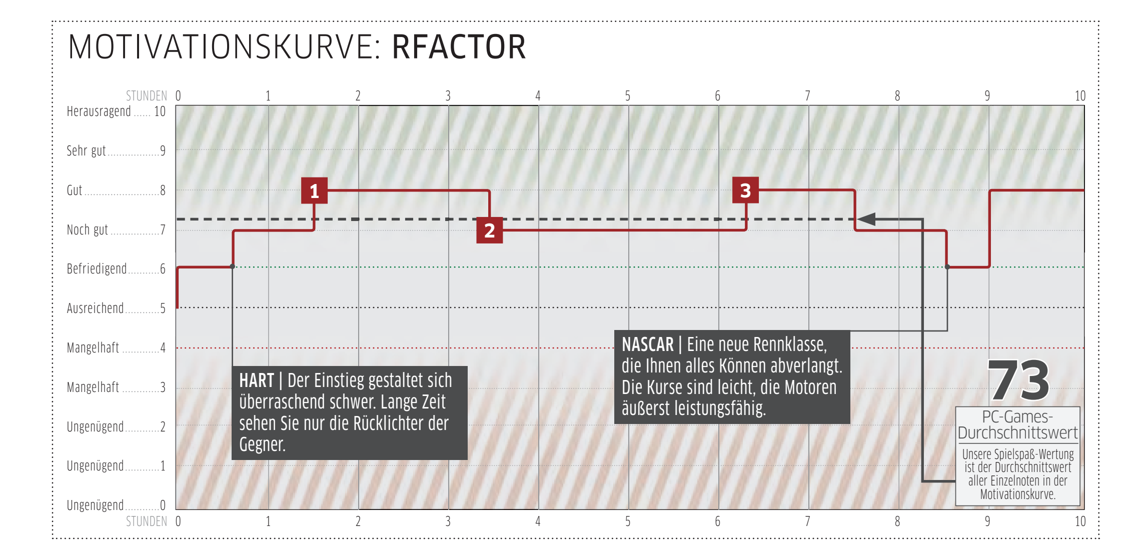


KOPF AN KOPF | Die KI agiert aggressiv und macht Ihnen selbst im einfachen Modus das Leben schwer.



FLITZER | Dank neuer Rennklasse sind die Rennen rasanter. Eine ganz neue Herausforderung.

MOTIVATIONSKURVE: RFACTOR



Der Karriere-Modus gestaltet sich alsbald eintönig. Da es weder motivierende Neuerungen gibt, die Sie freischalten, noch der selbst erstellte Fahrer dazu einlädt, sich mit ihm zu identifizieren, bleibt nur Rennwochenende um Rennwochenende übrig. Auch, dass die Pisten für alle Rennklassen herhalten, trübt die Laune. Mit einem kleinen, langsamen Flitzer der Amateurliga auf einer Nascar-Strecke anzutreten, wirkt unfreiwillig komisch.

Technisch merkt man Rfactor sein Alter auf den ersten Blick an. Dem Vergleich mit aktuellen Rennspielen hält die Simulation nicht stand. Zu trist kommen die Strecken daher, zu verwaschen wirkt der Großteil der Texturen. Lediglich die Flitzer stechen aus dem Grafikbrei heraus. Das stark pixelige 2D-Publikum und die steifen Boxengassenmännchen machen die grafische Zeitreise komplett. Die Geräuschkulisse ist vom Realismusbestreben gekennzeichnet. Außer den Motorensounds und dem Teamfunk dröhnt nichts aus den Boxen.

Den bereits erwähnten geringen Spielumfang gleichen der Online-Modus und die im Internet erhältlichen Modifikationen (siehe Kasten) aus. Gegen menschliche Rennfahrer spielt Rfactor seinen (Realismus-) Trumpf voll aus. Rennen enden oft zu Ihren Gunsten, weil Ihre Gegner einen Fehler begehen – etwas, das der künstlichen Intelligenz nur selten passiert. ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian, Weber



„Ein Spiel für frustresistente Rennfahrer."

Ich gebe zu, ich habe lange gebraucht, bis ich mit Rfactor zurechtkam. Erst als das Lenkrad am Tisch montiert und ein paar Proberunden absolviert waren, machte der Titel allmählich Spaß. Nichtsdestotrotz überzeugt der Einzelspielerteil auf Dauer nicht. Zu schnell langweilt der Karriere-Modus trotz verschiedener Disziplinen; die Motivation weiterzuspielen dümpelt mit den immer gleichen Renn-Events dahin. Die deutlich veraltete Grafik und der hohe Schwierigkeitsgrad sind weitere große Kritikpunkte des Spiels. Die vielen Mods und der Mehrspielermodus stehen nur für Internetwillige auf der Habenseite. So ist Rfactor ein Spiel für alle, die schon immer nach einem realistischen Fahrgefühl gesucht haben und bereit sind, viel Zeit zu investieren, um sich einzuarbeiten.

MOD-ÜBERBLICK

Dank aktiver Community finden Sie im Internet dutzende Mods zu Rfactor, die fehlende Rennserien und Lizenzen wettmachen. Hier einige Beispiele:

FSONE 2007
Die Erweiterung bringt die Formel-1-Saison 2007 auf Ihren Rechner. Alle Kurse (auch als Regenstrecken), Wagen und Teams sind enthalten.

RACEX
Das Paket umfasst die Boliden der 2006er- und 1987er-WTCC-Liga, zudem die Caterham-Wagen und die Mini Challenge.

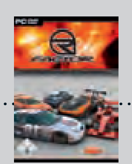
PCC07
Rasen Sie in diesem Mod durch den Porsche Carrera Cup. An der Entwicklung der Fahrphysik war Rennfahrer Ralph Kalaschek beteiligt.

DTM 2007
Wie der Name vermuten lässt, erweitert dieser Mod Rfactor um die Deutsche Tourenwagen-Masters.

F1 CLASSIC
Grand Prix Legends in neuem Gewand. Die Erweiterung portiert das in die Jahre gekommene Spiel für Rfactor.

Außerdem zu Empfehlen:
FIA GT, CTDP 2005 und CCWS

RFACTOR



Ca. € 40,-
21. September 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Image Space Incorporated
Titel vom selben Entwickler: F1 Challenge 99-02 | Nascar Thunder 2004
Publisher: Sniper Entertainment
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Triste und detaillose Strecken; verwaschene Texturen; 2D-Publikum; hübsche Wagen
Sound: Realistische Geräuschkulisse; mancher Motor verträgt etwas mehr Bass; Musik nur in den Menüs
Steuerung: Tastatur und Gamepad nur bedingt zu empfehlen; Lenkrad stellt die beste Wahl dar

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Alle enthaltenen Rennklassen und Strecken sind fahrbar, hinzu kommen Modifikationen
Zahl der Spieler: 2 bis 35, je nach Mod steigt die Zahl der Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 3200+/P4 3 GHz, Geforce 4200/Radeon 9200, 512 MB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6400 oder E4500/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Das Spiel kommt ohne bedenkliche Inhalte aus und ist somit uneingeschränkt zu empfehlen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.255
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Zum Test zogen wir die Verkaufsversion heran. Sie lief problemlos, es traten keine Fehler auf. Die Performance ist auf aktuellen Rechnern erstklassig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele Einstellungsmöglichkeiten und Details während der Rennwochenenden
- ➕ Schwierigkeitsgrad und Steuerung haarklein auf verschiedene Fahrertypen einstellbar
- ➕ Geringe Systemanforderungen
- ➖ Für Anfänger zu schwer
- ➖ Mittlerweile veraltete Grafik-Engine
- ➖ Minimalistische Soundkulisse
- ➖ Tastatursteuerung nicht geeignet, um Bestzeiten zu fahren
- ➖ Gamepad auch nur bedingt zu empfehlen
- ➖ Geringer Umfang: nur fünf Rennklassen mit wenigen Strecken
- ➖ Fantasiedaten, da keine Lizenzausstattung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.



HEADS-UP | Ein Pokerspieler würde sagen: „King Kong" (Paar Könige) gewinnt. Wir hofften auf eine Straße - vergeblich.



Shadowgrounds Survivor

Sogenannte Top-Down-Shooter sind heutzutage selten. **Shadowgrounds Survivor** ist so einer. Ein Actionspiel, gesteuert aus der untypischen Vogelperspektive, das sich sonst kaum von Spektakeln der Sorte **Doom 3** unterscheidet. Ganz klassisch scheuchen Sie Ihre Spielfigur mit Maus und Tastatur durch die finsteren Flure einer alienverseuchten Raumstation. Stets im Anschlag: Taschenlampe, Schrotgewehr, Raketenwerfer. Im Sekundentakt nehmen Sie Monster aufs Korn, der Spielfluss gleicht dem Besuch einer schlecht beleuchteten Schießbude. Da **Shadowgrounds Survivor** bereits einen Vorgänger hat (Wertung: 73 in PC Games 12/05), wollte Entwickler Frozenbyte für den zweiten Teil wohl einiges besser machen. Das ging leider schief. Grafisch hat sich kaum etwas getan, abgesehen von neuen Physikeffekten erwartet Sie eine Optik, die man als veraltet bezeichnen muss. Enttäuschend auch die zunächst vielversprechenden Rollenspielelemente: Sie steuern abwechselnd einen von drei Helden, die mit der Zeit an Erfahrung gewinnen und sich in einer winzigen Auswahl an Talenten spezialisieren dürfen. Klingt prima, entpuppt sich aber als überflüssig, denn der Spaß am Charakterbau wird woanders ausgebremst: Jeder Held darf nur drei bestimmte Waffen tragen. Im Gegensatz zum Vorgänger hat man hier also keine Spielfigur, die jederzeit aus allen Knarren wählen darf – wie nervig! Dass man an je zwei Stellen ein stationäres Geschütz und einen Kampfroboter lenkt, fällt kaum ins Gewicht, das Gefühl von Abwechslung stellt sich nicht ein. Auch schade, dass der Gruselfaktor aus dem Vorgänger untergeht und das Spiel nach knapp fünf Stunden vorbei ist. Immerhin gibt's einen unterhaltsamen Koop-Modus für bis zu vier Spieler an einem Rechner, einige Bonus-Missionen sowie einen Leveleditor – das streckt die Spielzeit ein wenig. (fs) ❑

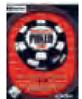
BEFRIEDIGEND Netter, zu kurzer Ballerspaß. **Shadowgrounds** und **Alien Shooter 2** sind immer noch besser.

CDV | 18.1.2007
USK: Ab 16 Jahren | Ca. € 30,-



AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

BLUT IM SCHNEE | Die Umgebungen sind mit ihren Lavagrotten und vereisten Gebirgen ein bisschen abwechslungsreicher als im Vorgänger. Etwas blutiger ist der zweite Teil übrigens auch.



World Series of Poker 2008: Battle for the Bracelets

Poker erfreut sich einer immer größeren Beliebtheit. Mit **WSOP 2008** holen Sie sich das Casino nach Hause, inklusive der unverwechselbaren Atmosphäre des Glücksspiels. Viele Zwischensequenzen, eine lebendige Sprachausgabe und zahlreiche bekannte Schauplätze sorgen für eine gelungene Präsentation. Darüber hinaus überzeugt **Battle of the Bracelets** mit lizenzierten Profis und Events. Die KI pokert schlau und nachvollziehbar, die Bedienung geht leicht von der Hand. Einsteiger führt die „Pokerschule" detailliert ins Spiel ein – solide Englisch-Kenntnisse vorausgesetzt. (twi) ❑

BEFRIEDIGEND Grafisch schwache, sonst gelungene Poker-Simulation.

ACTIVISION | 29.11.2007
USK: Ohne Altersbeschränkung | Ca. € 30,-



Tell: Das Spiel zum Film

Der erwartete Schock – er bleibt aus. **Tell** ist kein Filmlizenz-Müll, sondern ähnelt mehr einem kleinen Bruder von **Simon the Sorcerer 4**. Als Hochstapler Tell versucht man, seinen Kumpel Val-Tah aus dem Kerker von Reichsvogt Kessler zu befreien, umgarnt dabei ein fesches Mädel und führt die Burgwachen an der Nase herum. Klingt nicht grundlos nach wenig: Sieben Locations, eine Hand voll Charaktere, drei Stunden Spielzeit – mehr gibt's nicht. Auch die Sprecher (ohne Filmstars!) bleiben Mittelmaß, und den sonst netten Dialogen fehlt es oft an Biss. Immerhin ist die Grafik okay und die Rätsel sind logisch und fair. (fs) ❑

AUSREICHEND Überteuertes, extrem kurzes Adventure, das zwar niemand braucht, aber auch nicht stört.

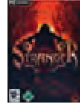
ATARI | 15.11.2007
USK: Ab 6 Jahren | Ca. € 30,-



SAUBER | Die Grafik wurde detailreich vorgerendert, wirkt aber etwas starr. Dafür hat man bei der Steuerung mitgedacht: Doppelklick-Schnellreise, dreistufige Rätselhilfe, kurze Laufwege – alles da!


FITZELKLICKS | Die Bedienoberfläche in **Stranger** ist ebenso fummelig und nervig wie der Rest des Spiels.


UNIVERSE AT WAR | In den rundenbasierten Schlachten schicken Sie Ihre Kämpfer aufeinander los oder setzen Spezialaktionen ein.



Stranger

Es gibt immer wieder Spiele, bei denen man sich als Tester fragt, „Was zum Henker ist bei der Entwicklung schiefgelaufen?" Der Mix aus Strategie und Rollenspiel sieht optisch ja ganz gut aus und bietet ein nettes Szenario. Die Kurzform: Sie steuern drei Helden in der bunten Welt Kront, heuern Mitstreiter an, erfüllen questbasierte Aufgaben, leveln die Figuren hoch, rüsten sie mit allerlei Gerät aus, verteilen Talentpunkte, um besser kämpfen oder zaubern zu können. Klingt gut, ist aber sterbenslangweilig umgesetzt. Zudem hakt die Steuerung und die Wegfindung schwächelt. (sw) ❑

MANGELHAFT Es fehlt jede Spannung und wirkt an allen Ecken unfertig.

DEEP SILVER | 20.11.2007
USK: Ab 12 Jahren | Ca. € 40,-



Der Goldene Kompass

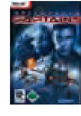
Dieses Spiel vereinbart erfolgreich die Merkmale von mittelmäßigen Film- und Konsolenumsetzungen. Die Grafik ist für das Gebotene zu hardwarehungrig, die Tastatur-Steuerung ein Graus, die Kamera grenzt an Sabotage.

Das lineare Jump and Run führt Sie an der Seite von Mädchen Lyra, Eisbär Iorek und Pan (dem Tier mit wechselnden Gestalten) auf die Spuren des genannten Kompass. Hüpfen, Kämpfen, Rennen und Mini-Spielchen begleiten die Handlung, kleine Boni sorgen leidlich für Abwechslung. Für frust-resistente Kinder, die den Film mögen, wäre das Spiel durchaus empfehlenswert – nur müssen diese des Englischen mächtig sein. (bur) ❑

AUSREICHEND Belangloses Spiel mit grausiger Steuerung und Kamera.

SHINY | 12.12.2007
USK: Ab 12 Jahren | Ca. € 35,-


KNUT NUKEM FOREVER | Iorek kann im Kampf Gegner ergreifen und durch die Luft schleudern. Mit seiner mächtigen Tatze bahnt er sich auch den Weg durch Eisformationen.



Spaceforce: Captains

Der Weltraum. Unendliche Weiten, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Außer vielleicht die Spieler von **X3**, **Space Empires** und **Darkstar One**. **Spaceforce: Captains** aber ist weder eine Wirtschaftssimulation noch ein Actionspiel (wie **Spaceforce: Rogue Universe**), sondern eine Mischung aus Rollenspiel und Rundenstrategie.

Sie verfügen über mehrere Helden, die in Raumschiffen durch die Gegend düsen und dabei Artefakte und Truppen mit an Bord haben. Truppen rekrutieren Sie in Ihren Raumbasen, welche Sie ausbauen und mit Verteidigungsanlagen, Forschungsbauten oder Produktionsstätten ausschmücken. Dafür nutzen Sie sechs verschiedene Rohstoffe, die Sie bei Bedarf auch tauschen können. Schließlich lassen Sie Ihre Verbände in rundenbasierten Kämpfen auf Ungeheuer und Gegenspieler los.

Sie überlegen gerade grüblerisch, ob Sie das nicht schon mal gehört haben, nur in einem Fantasy-Universum? Richtig geraten! **Spaceforce: Captains** ist eine sehr detailgetreue Adapation von **Heroes of Might and Magic** im Weltraum – nur schlechter. Selbst die Fraktionen, darunter insektenartige Wesen und wookie-ähnliche Ords, wirken uninspiriert.

Die Kopisten, pardon, Entwickler, haben bei aller Nachbildung einige Zutaten des Erfolgsspiels vergessen. Stimmungsvolle Kampagnen zum Beispiel – die drei Feldzüge lassen jegliche Atmosphäre vermissen. Die **Captains**-Kapitäne sind einfach „da", wirken austauschbar. Das Interface verlangt zu viele Klicks – selbst für simple Angelegenheiten wie Truppenbewegungen und Tooltipps. Die Musik würde Sie aus jedem Fahrstuhl vertreiben. Noch ärgerlicher: Sie gewinnen zu langsam Erfahrungspunkte, das **Heroes of Might and Magic**-typische Suchtverhalten greift kaum. (bur) ❑

BEFRIEDIGEND Solides **Heroes of Might and Magic** im Weltraum mit Defiziten bei Balancing, Kampagnen und Lernkurve – für weltraumbegeisterte Rollenspielstrategiefreunde noch akzeptabel.

PROVOX | 6.12.2007
USK: Ab 12 Jahren | Ca. € 30,-



UNIVERSE AT PEACE | In Ihren Raumstationen (A) geben Sie Ihren Gleitern (B) das nötige Rüstzeug mit: Truppen, Artefakte, Spezialangriffe. Im 2D-Weltall treffen Ihre Helden auf feindlich gesinnte Kreaturen – aber auch auf Minen und Rohstoffe (C).



Overlord: Raising Hell

Eines vorweg: Viel Neues bietet das Add-on **Overlord: Raising Hell** für Kenner des Hauptprogramms nicht. Lediglich fünf neue Level sollen Sie als Tyrann, der raubend und brandschatzend durch die Lande zieht, unter Ihre Herrschaft bringen. Die frischen Gebiete sind in der Unterwelt der bekannten Ländereien angesiedelt. Dort warten die in **Overlord** besiegten Bossgegner, wie etwa der übergewichtige Hobbit-König.

Das Spielprinzip bleibt beim Alten: Zur Wahl stehen die vier bekannten Arten von Schergen, die Sie je nach Rätsel und Aufgabe auswählen und gar selbst steuern. Das ist oft umständlicher als nötig: Die Kamera erschwert die Übersicht, und die Tatsache, dass Sie Overlord und Schergen kontrollieren, sorgt für Verwirrung, da die Steuerung mit Maus und Tastatur nicht optimal gelungen ist. Unsere Empfehlung: Gamepad.

Rätsel wie Schafe in einen Ofen scheuchen und Kämpfe mit der wunderbar frechen und niveaulosen Bande Schergen gehören zum Tagesgeschäft eines erbarmungslosen Schurken, fordern aber selten heraus. Ärgerlich zudem für Käufer des Hauptspiels: **Raising Hell** gibt es nicht als separates Add-on, sondern nur als Gesamtpaket mit **Overlord**. (web) ❑

GUT Add-on mit geringem Umfang, aber als Paket für alle interessant, die das Hauptspiel verpasst haben.

CODEMASTERS | 14.11.2007
USK: Ab 16 Jahren | Ca. € 45,-



SCHÖN SCHRECKLICH | Zombieschafe und angriffslustige Hobbit-Giftzwerge stromern durch die Unterwelt von Hügelland. Vertraute Gesichter in neuer Umgebung.



TYPISCHES RÄTSEL | Bevor Sie den Schalter (1) drücken, gilt es, den Kürbis (2) auszuschalten, sonst kommen immer neue Gegner nach. Ist der Knopf betätigt, füllt sich die Schale (3) wieder mit Essen.

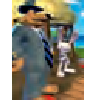


▲ **IDYLLISCH** | Während im Hintergrund ein Vulkan in das Bermuda-Dreieck kotzt, plauschen unsere Helden derweil mit einem Steinkopf (der rechte ist übrigens voll auf Drogen). Abgedreht? Stimmt.



▶ **TIERISCHES DUO** | Die Freelance Police im Einsatz unter Wasser: Auch in ihrer achten Episode präsentieren sich Sam und Max in chaotisch-grausamer Bestform.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL



Sam & Max: Moai Better Blues

Staffel zwei, Folge acht: Das Episoden-Adventure geht seinen Weg unbeirrt fort, Telltale liefert Monat für Monat wunderbare Unterhaltung. Dass **Moai Better Blues** zwar zu den besseren Episoden gehört, andererseits aber die Gemüter spalten wird, hat Gründe, die gut sind.

So muss man akzeptieren, dass die Entwickler scheinbar grenzenlose künstlerische Freiheit oder zumindest wahrnehmungsverändernde Drogen genießen, anders könnte man die Handlung nicht erklären: Das Bermuda-Dreieck taucht mitten auf einer Straße auf, saugt wahllos Leute und Gegenstände ein – Sam und Max finden das witzig und hüpfen freiwillig hinein. Heraus kommen sie auf den Osterinseln, wo sie bei den sprechenden Steinköpfen noch auf die harmloseren Einwohner treffen.

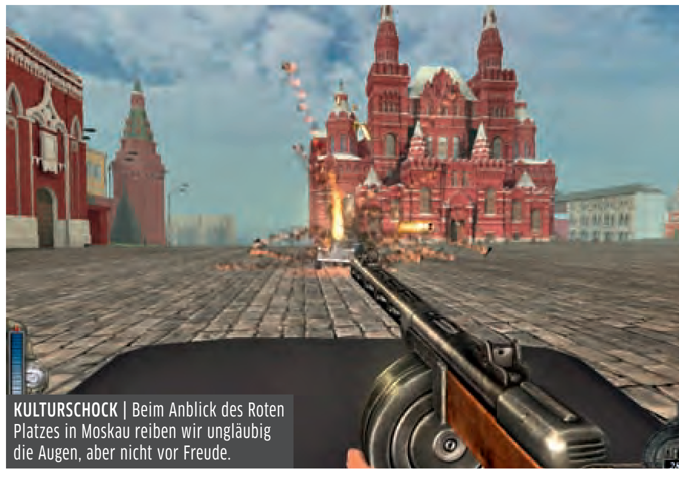
Kurioser ist da schon eine Gruppe von Babys, die sich als amerikanische Berühmtheiten entpuppen – durch den übermäßigen Konsum von Jungbrunnen-Wasser stecken sie im Windelalter. Darunter: Gewerkschafts-Gangster Jimmy Hoffa, Komponist Glenn Miller oder die Pilotin Amelia Earhart. Wem es bei diesen Namen nicht klingelt, wird im Spiel nur Bahnhof verstehen – schauen Sie im Zweifelsfall besser gleich auf wikipedia.de nach.

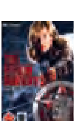
Dass die Rätsel komplexer und die Minispiele eher schmückend als störend sind, tut dem Spiel gut. Auch der Showdown hat es in sich, der trotz mäßiger grafischer Präsentation (die Engine schwächelt bei der Insel-Darstellung) für befriedigende Lacher sorgt. Der Humor sitzt wie immer, die englischen Sprecher erfüllen Ansprüche gehobener Kino-Unterhaltung. Besonders schön: Trotz Gast-Auftritten von Sibyll, Lincoln und Bosco fühlt sich das dreistündige **Moai Better Blues** unverbraucht an.

Sie erhalten das Spiel derzeit ausschließlich über die Website www.telltalegames.com. (fs) ❑

SEHR GUT Arg abgefahren, aber auch clever und witzig. So darf's weitergehen!

TELLTALE/GAMETAP | 10.1.2008
USK: Nicht geprüft | Ca. € 7,-


KULTURSCHOCK | Beim Anblick des Roten Platzes in Moskau reiben wir ungläubig die Augen, aber nicht vor Freude.



Stalin Subway 2: Red Veil

Tatort: Moskau, Ihre Rolle: Als Frau eines ehemaligen KGB-Agenten machen Sie sich auf die Suche nach Ihrem verschwundenen Ehemann. Na wenn das keine „spannende" Hintergrundgeschichte ist. In der Presseinformation zum Spiel steht geschrieben, dass nach dem Ende Stalins in der Sowjet-Metropole Moskau das blanke Chaos ausgebrochen ist. Letzteres scheint wohl auch bei den Entwicklern passiert zu sein, denn **Stalin Subway 2** ist alles, nur kein guter Ego-Shooter.

Das liegt vor allem am missratenen Leveldesign. Zu Spielbeginn starten Sie in einem graubraun-monotonen Wohnblock, in dem alle Treppenhäuser identisch, die Texturen grausam verwaschen, und die Gegner übermächtig sind. Schon bei den Gefechten am Treppengeländer gibt es lange Gesichter auf Spielerseite. Während Sie selber kaum einen Treffer anbringen (die Kugeln prallen ständig ab), scheint die Kollisionsabfrage nicht für die russischen Soldaten zu gelten. Schuss, Peng, Spielfigur tot. Das frustriert auf Dauer. Auch die späteren Levels sind keinen Deut besser: Undurchsichtiges Design allüberall, ziellos irrt man durch verwinkelte Gänge, die jeden Architekten erblassen ließen. Kuriose Sprungmanöver, die Ihnen das Spiel abverlangt, machen die Sache nicht leichter.

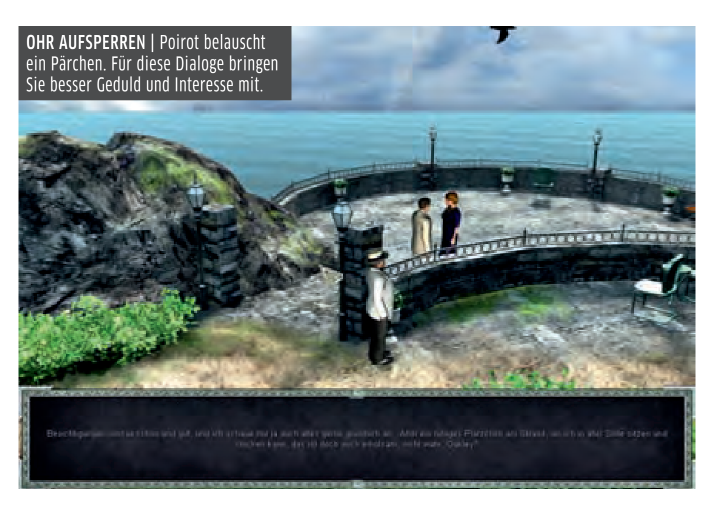
Auch wenn Sie sich mit der kargen Grafik und dem drögen Spielprinzip abfinden, Ihre Ohren bekommen gar Schauriges zu hören. Die Sprachausgabe im schlechten Englisch klingt, als würde jemand durch ein Mobiltelefon mit Ihnen sprechen, auf die lächerlichen Soundeffekte der Schusswaffen und Granaten wollen wir erst gar nicht eingehen. Unscharf gerenderte Zwischensequenzen versuchen, die Story zu retten, was misslingt.

Keine Frage, wenn Sie auch nur einen Funken Qualitätsanspruch an ein PC-Spiel erheben, machen Sie um dieses trostlose Werk besser einen großen Bogen. (sw) ❑

MANGELHAFT Sparen Sie sich die zwanzig Euro und gehen Sie dafür lieber ins Kino oder lesen Sie ein gutes Buch.

FIP PUBLISHING | 13.12.2007
USK: Keine Jugendfreigabe | CA. € 20,-


WIEDERHOLUNG | Eine Standardsituation in **Stalin Subway 2**: Gang mit Tür, Tür ist zu, Tür geht auf, Gegner kommt, Spieler feuert, Gegner tot. Bei Situation 999 haben wir aufgehört, zu zählen.


OHR AUFSPERREN | Poirot belauscht ein Pärchen. Für diese Dialoge bringen Sie besser Geduld und Interesse mit.



Agatha Christie: Das Böse unter der Sonne

Geduld. Die brauchen Sie, damit dieses Adventure an Ihren Spaß-Rezeptoren andocken kann. **Das Böse unter der Sonne** erzählt die Geschichte um einen Mord auf Seadrift Island in Bullet-Time-Tempo, also laaangsam.

Geführt wird Poirot, ein Charakter, den Christie-Leser aus ihren Kriminalromanen kennen. Der Franzose spricht in Gesellschaft höflich, in seinen Worten schwingt hintergründiger Humor, verstärkt noch durch seinen Akzent. Wenn kein NPC zuschaut, streift er alle Sitten ab. Hervor kommt Kleptomanie im Endstadium: Er wühlt in fremden Zimmern und nimmt alles mit, was nicht fest in der Hotelarchitektur verbaut ist. Bald umfasst das Inventar eine beachtliche Reihe von Gegenständen. Einige schraubt Poirot mit dem Handwerker-Händchen eines McGyver um, andere benutzt er unverändert auf die Umgebung. Gegenüber den beiden Vorgängern sind die Objekte größer und signalisieren durch Blinken ihre Existenz – besser so.

Ähnlich erschöpfend wie die Gegenstandsvielfalt fallen die Dialoge aus. Poirot verwickelt Anwesende in Gespräche, deren Länge die Füße derjenigen einschlafen lässt, die mit den kurz-knackigen Onelinern der **Ankh**- oder **Sam and Max**-Reihe mehr anfangen können. Wer es nicht eilig hat, findet an der gedrosselten Geschwindigkeit vielleicht Gefallen und wird wohl auch die immer wieder notwendigen Gewaltmärsche ertragen. Mögen oder nicht mögen – es ist Geschmackssache.

Der Grafik steht die Milde der Subjektivität weniger zu. Rendersequenzen zuckeln grausig animiert über den Bildschirm! Die Spielkulissen haben im Vergleich mehr Appeal, ziehen gegenüber Konkurrenzprodukten aber den Kürzeren. Übrigens: Beim Plot hält sich **Das Böse unter der Sonne** bloß in Grundzügen an die Literaturvorlage; die Auflösung weicht sogar gänzlich davon ab. Ob sich Agatha im Grabe dreht? (tw) ❑

BEFRIEDIGEND Den Dreh hat der Entwickler mit dem dritten Christie-Krimi noch nicht raus. Für ein Okay reicht es.

THE ADVENTURE COMPANY | 6.12.2007
USK: Ab 16 Jahren | Ca. € 30,-


DIEBISCH | Im Hotel macht Poirot so lange nichts, wie andere Personen im Raum sind. Alleine lässt er seiner kriminellen Ader freien Lauf und sackt allerhand Gegenstände ein.



Kwari

Als Entwickler Geld verdienen mit Spielen, die keinen Cent kosten? Erfolgreiche Beispiele gibt es da wohl wenig. Jetzt versucht die britische Firma Kwari, mit einem gleichnamigen Mehrspieler-Shooter Freunde gepflegter Ballereien auf ungewöhnliche Weise zum Geld ausgeben zu bewegen. Denn in **Kwari** kostet jeder Schuss bares Geld. So müssen Sie für 5.000 Schuss Munition etwa 5 Dollar hinblättern. Im Gegenzug bekommen Spieler aber für erfolgreiche Abschüsse ebenfalls klingende Münze auf ihr Konto. Wie viel Geld Sie pro Spiel riskieren, suchen Sie sich selbst aus. In Standard-Matches entspricht ein Lebenspunkt einem Cent.

Das Spielprinzip ist unspektakulär. In simplen Deathmatches balgen Sie sich mit anderen Kämpfern um den schnöden Mammon. Die neun Waffen und drei Karten sorgen aber schon nach kurzer Zeit für Langeweile. Technisch ist **Kwari** nicht auf der Höhe der Zeit und fällt klar in die Kategorie „Mittelmaß".

Wer keine Lust hat, um echtes Geld zu spielen, tritt im Trainingsmodus an, in dem der Geldtransfer nur simuliert wird. Aufgrund der realen Wetteinsätze ist **Kwari** in Deutschland nur für Erwachsene zugänglich. Das Spiel selbst finden Sie kostenlos im Internet. (rh) ❑

AUSREICHEND Technisch kaum unterhaltsam; einzig der Reiz des Geldes sorgt für etwas Nervenkitzel.

KWARI | 7.1.2008
USK: Noch nicht geprüft | Ca. € 0,-



TEURE TREFFER | Ein Gegner verfehlt uns nur um Haaresbreite mit seinem Energiestrahler. Hätte er uns erwischt, wären wir um einige Cent ärmer gewesen. So aber behalten wir unser Geld.



HER MIT DEM GELD! | Der Mehrspieler-Shooter sieht im Vergleich mit Titeln wie **Unreal Tournament 3** altbacken und trist aus. Stattdessen steht die Hatz um harte Währung im Vordergrund.



▲ **METZELORGIE** | Im Kampf gegen mehrere Gegner gleichzeitig ist es ziemlich fummelig, sich auf ein Ziel zu konzentrieren. Oft genug verdankt man der pfriemeligen Steuerung den virtuellen Heldentod, das frustriert.



▶ **SPARSAM** | Auf der einblendbaren Karte informieren Sie Icons über Missionsziele, Händler und Levelübergänge. Leider kann man die Icons nicht anklicken, dabei wären hier Tooltips eine hilfreiche Sache zur Orientierung gewesen.



Hard to be a God

Als Gott hat man es nicht leicht, so lautet jedenfalls das Motto des russischen Rollenspiels von Burut. Die Geschichte aus der Feder der Strugatsky-Brüder (**S.T.A.L.K.E.R.**-Roman) stellt eine erfrischende Abwechslung dar und motiviert zum Weiterspielen.

Sie bekommen es mit finsteren Bruderschaften zu tun, während Sie allerlei Aufträge erledigen. Ihre Figur verkörpert einen Spionagesöldner im Kaiserreich Arkanor. Als solcher schlüpfen Sie im Verlauf des Spiels in unterschiedliche Rollen. Entscheidend dafür, welche Rolle Sie gerade spielen, ist die jeweils aktuell getragene Ausrüstung.

So können Sie beispielsweise als kaiserlicher Soldat, als Bandit oder Mönch auftreten. NPCs reagieren unterschiedlich darauf. Daher müssen Sie öfter mal die Verkleidung wechseln, um an die benötigten Questinfos zu gelangen.

Was interessant klingt, scheitert im Spielverlauf jedoch an vielen Kleinigkeiten. Das an **Gothic** und **Two Worlds** angelehnte Kampfsystem erlaubt zwar Schläge in verschiedene Richtungen, allerdings ist die Zielfokussierung ein Graus. Die Scharmützel sind zu Beginn übertrieben schwer, da Ihr Held ein echter Schwächling ist. Dies ändert sich recht langsam, ständig sind Sie auf der Suche nach Heiltränken oder Nahrung, um verlorene Lebenspunkte zu regenerieren. Eine Rastfunktion gibt es leider nicht.

Außer zu Fuß machen Sie, wie bei **Sacred**, auf einem Pferd die Gegend unsicher, die Steuerung des Zossen ist jedoch zu schwammig. Überhaupt kann die technische Seite nicht überzeugen. Lange Ladezeiten strapazieren die Nerven ebenso wie unsichtbare Levelgrenzen und eine schlecht eingesetzte Kameraführung. (sw) ❑

BEFRIEDIGEND Nette Rollenspielgeschichte, die sich allerdings technisch unzureichend präsentiert.

THQ | 29.2.2008
USK: Ab 12. Jahren | Ca. € 50,-

SLI PC des Monats

Jeden Monat präsentieren wir in Zusammenarbeit mit NVIDIA den SLI PC des Monats. Diesmal stellen wir den Monster Gamer SLI 8800 GTS 512 von ARLT vor.

Auch im neuen Jahr stehen wieder grafische Spiele-Leckerbissen in den Startlöchern und aus der PC-Schmiede ARLT kommt dazu der passende PC für die Hits von morgen. Herzstück des Monster Gamer SLI 8800 GTS 512 sind zwei GeForce-Grafikkarten im SLI-Verbund mit jeweils 512 MByte Speicher. Die verwendeten Grafikprozessoren von NVIDIA ermöglichen neben einer sehr guten Fps-Leistung auch eine atemberaubende Spieleoptik. Als idealer Partner steht den Grafikprozessoren ein Core-2-Quad-Prozessor von Intel mit einer Taktrate von 2,4 GHz und insgesamt vier Kernen zur Seite. Diese Rechenleistung macht sich nicht nur in Spielen, sondern auch bei Multimedia-Anwendungen positiv bemerkbar. Aber auch die zwei High-End-Speichermodule von Mushkin sind perfekt auf das System abgestimmt. Die beiden 1-Gigabyte-Module mit einer CAS-Latenz von 4 haben nicht umsonst in Übertakterkreisen einen sehr guten Ruf.

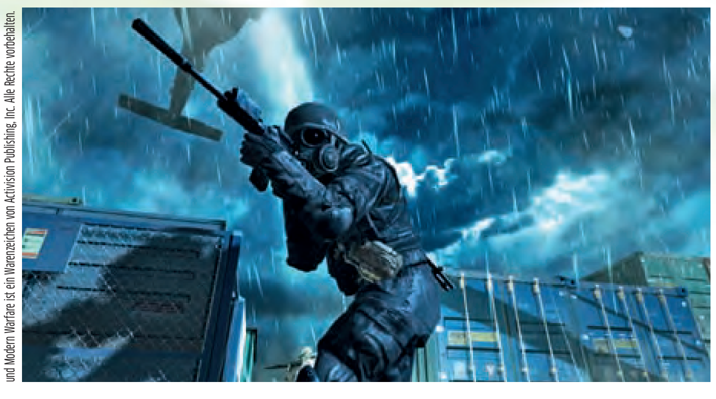
Dass dieses System mit brachialer Spieleleistung nicht laut sein muss, ist nicht zuletzt dem schicken Antec-Gehäuse Nine Hundred zu verdanken. Ein gigantischer Lüfter über dem Prozessor entsorgt die entstehende Wärme schon bei langsamen Umdrehungsgeschwindigkeiten. Das Resultat: Im 2D-Modus flüstert das System mit leisen 0,9 Sone dahin. Selbst im 3D-Betrieb bleibt die Lautstärkeentwicklung mit 1,3 Sone im wohnzimmerfreundlichen Rahmen. Für ein High-End-Spielesystem ohne Wasserkühlung ein sehr gutes Ergebnis.

SLI in der Praxis

Call of Duty 4 und **Crysis** sind unbestritten die beiden bekanntesten und schönsten Action-Knaller der letzten Zeit. ARLT hat den Monster Gamer mit aktueller High-End-Hardware quasi um diese beiden Perlen herumgebaut. Der Lohn der Arbeit: In der ultrahohen 1.920x1.200-Auflösung, wie sie in der Regel erst bei großen Widescreen-LCD-Monitoren verwendet wird, sind beide Titel mit aktiviertem Anti-Aliasing und anisotroper Filterung ohne nervige Ruckler flüssig spielbar.

Fazit: SLI – ein Zockertraum

„Widescreen Gaming" ist das Zocker-Schlagwort 2008 und mit der NVIDIA SLI-Technik erleben Sie rasante Breitbild-Action anstelle von langweiliger Diashow. Ermöglicht wird dies durch das DirectX-10-High-End-System von ARLT, bei dem die Grafikkarten und das Windows-Vista-Betriebssystem ideal auf DX10 abgestimmt sind. ❑





Weitere Infos und alle Bezugsquellen zu SLI und dem PC des Monats finden Sie unter: www.nvidia.de/sli-pc-jan

Leistungsvergleich SLI

- Mit aktivierten Effekten ist das SLI-System deutlich schneller.
- Wir haben beide Spiele mit 4x AA und 16:1 AF gemessen.
- Die Spiele wurden mit der ForceWare 169.21 getestet.

Legende: 1.920x1.200 (4x AA, 16:1 AF) · Minimum-Fps

BESSER ▶ | Fps

Spiel	Konfiguration	Fps (1.920x1.200, 4x AA, 16:1 AF)
Crysis (PCG-Benchmark „Ice")	2x GeForce 8800 GTS	36
Crysis (PCG-Benchmark „Ice")	1x GeForce 8800 GTS	22
Call of Duty 4 (PCG-Benchmark „Sumpf")	2x GeForce 8800 GTS	78
Call of Duty 4 (PCG-Benchmark „Sumpf")	1x GeForce 8800 GTS	45

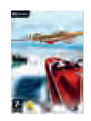
Markierungen: Crysis – BED. SPIELBAR (20), FLÜSSIG SPIELBAR (30); Call of Duty 4 – BED. SP., FLÜSSIG SPIELBAR

Settings: Windows Vista Home Premium, Core 2 Quad Q6600, 2.048 MByte RAM

ARLT MONSTER GAMER SLI 8800 GTS 512:

Grafikkarte: 2x NVIDIA GeForce 8800 GTS mit SLI-Funktion
Chipsatz: NVIDIA nForce 680i SLI
Prozessor: Intel Core 2 Quad Q6600
Speicher: 2x 1.024 (Mushkin DDR2-800, CL4)
Festplatte: 2x Samsung 250 GByte (RAID 0)
Gehäuse: Antec NINE HUNDRED
Brenner: LG GSA-H55N
Netzteil: SilverStone SST-ST85F (850 Watt)
Garantie: 24 Monate Bring-in

Bezugsquellen: in jedem ARLT-Shop und unter www.arlt.de/nvidia



Aquadelic GT

Ein Mix, der überrascht: **Mario Kart** trifft **Grand Theft Auto** trifft Bootsimulation. In **Aquadelic GT** kämpfen Sie sich nach und nach an die Spitze der gleichnamigen fiktiven Schnellbootliga, starten jedoch mit einer langsamen Nussschale. Die Rennen erinnern an die Arcade-Rasereien des Nintendo-Klempners. Die Strecken sind einfach gehalten, hin und wieder sammeln Sie Kisten ein, die den Turbo-Modus oder Waffen wie Torpedos oder Netze in sich bergen, mit denen Sie Ihre Kontrahenten behindern. Je nach Platzierung verdienen Sie Geld, mit dem Sie Ihren Kahn verbessern oder sich einen neuen zulegen. Das geschieht auf einer Weltkarte, die an **GTA** erinnert. In ihr fahren Sie frei herum und steuern Werkstätten, Werften oder Sponsoren an, die mit Verträgen auf Sie warten.

Der anfängliche Spaß verfliegt rasch und es macht sich Eintönigkeit breit. Die Wettbewerbe gestalten sich bald frustrierend und die Minispiele, mit denen Sie Zusatzgeld oder Ruhm gewinnen, nerven auch. Optisch und akustisch hat Entwickler Arcade Moon gute Arbeit geleistet. Trotzdem reißen die Wassereffekte und Bands, die von Rock bis hin zu eingängigen Karibik-Sounds alles bieten, das Ruder nicht mehr herum. (web) ❑

AUSREICHEND Auf Dauer wenig fesselnd und somit nur für Gelegenheitsspieler geeignet. Die Musik überzeugt.

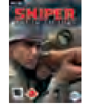
JOWOOD | 7.12.2007
USK: Ab 6 Jahren | Ca. € 16,-



UNFAIR | Ihre Rivalen haben nach kurzer Zeit leistungsfähigere Geschosse als Sie. Einen vorderen Platz zu belegen, stellt dann für eine Weile Ihre Fahrkünste auf die Probe.



AUGEN AUF | Auf den Kursen sind überall Sprungschanzen versteckt, mit denen Sie Zusatzpunkte verdienen. So erhalten Sie bessere Sponsorenverträge und mehr Geld.



Sniper: Art of Victory

Eigentlich ist die Idee, einen Scharfschützen zu spielen, gar nicht mal so schlecht. City Interactive versucht, Scharmützel des Zweiten Weltkrieges dem geneigten Spieler mal mit einem Hauch mehr Taktik anzubieten.

In acht Missionen schleichen Sie durch offene Waldlandschaften, in den Ruinen Stalingrads und unter Italiens Sonne umher, um Faschisten den Garaus zu machen. Leider spielen sich alle Aufträge gleich, obwohl die Missionsziele unterschiedlich sind: Gegnerische Scharfschützen erledigen, für Konvois den Weg freimachen, Panzer ausschalten. Die eingesetzte Chrome-Engine erfüllt ihren Zweck, mehr aber auch nicht – die Grafik sieht altbacken aus. Die KI der Gegner ist furchtbar schlecht – so verkümmert das an sich spannende Spielprinzip lediglich dazu, vorsichtig genug herumzuschleichen, den Gegner zu erspähen und im richtigen Moment den Abzug zu betätigen. Unfreiwillig albern wirken Designpatzer, wie beispielsweise NPCs, die in den Zwischensequenzen unsichtbare Gewehre in den Händen halten. Unglaubwürdig: Panzer zerlegen Sie durch einen einfachen Schuss auf einen kleinen Benzinkanister am Geschützturm.

Das Ballistik-System mit der einzurechnenden Windgeschwindigkeit hat man schnell durchschaut, so dass es keinerlei Herausforderung darstellt. Da es keine spannenden Skripts und auch keine richtige Story gibt, ist von Atmosphäre kaum etwas zu spüren.

Am schlimmsten fallen die grausigen Missionsbeschreibungen auf, die vor Rechtschreibfehlern nur so strotzen. So liest man ständig was von Scharfschüzern, Monition, Gewechr oder auch Elforg (Erfolg). Blöd: In den Ruinen Stalingrads bleibt die Figur oft an Texturen hängen oder fällt sogar durch. (sw) ❑

MANGELHAFT Für den attraktiven Preis erhalten Sie ein unattraktives Shooter-Spiel, das zu schnell langweilt.

CITY INTERACTIVE | 11.12.2007
USK: Keine Jugendfreigabe | Ca. € 10,-



▲ **SCHIESSBUDE** | Allzuoft bleiben die gegnerischen Soldaten einfach dumm in der Gegend stehen. Damit haben Sie leichtes Spiel und können einen nach dem anderen umballern. Doof: Selbst bei Beschuss reagieren die Kameraden nicht. Spannend ist anders.



▶ **KILLCAM** | Wenn Sie perfekt gezielt haben, belohnt Sie das Spiel mit einer Spezialkamera, die den Flug des Geschosses samt Treffer zeigt. Makaber! Auf explizite Bluteffekte verzichtet das Spiel dabei.



Sunrise: The Game

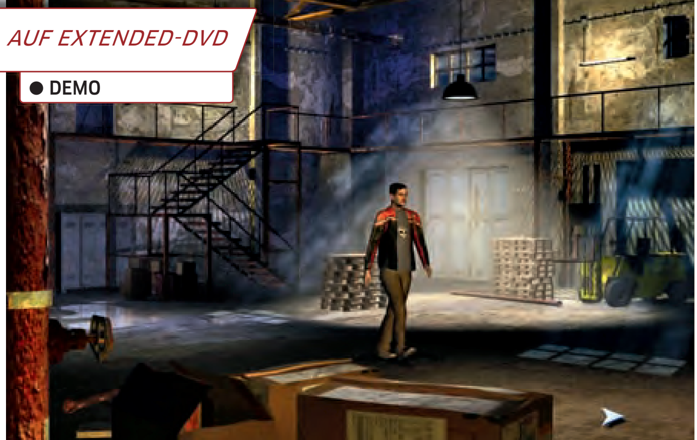
Ein missglücktes Experiment wirft ganz Manhattan aus den Fugen: Protagonist Rydec und seine Kumpels verfolgen den aberwitzigen Plan, einen Blumentopf von A nach B zu teleportieren. Statt in das schillernde Antlitz des Nobelpreises, blicken Sie nun auf die menschenleere Metropole.
So unverbraucht die Geschichte klingt, so träge vertieft **Sunrise** sie. Im Gegensatz zum interessanten Endzeit-Szenario sind die Rätsel belanglos und langweilig. Der angepriesene Wortwitz entpuppt sich als Aneinanderreihung flacher Sprüche, entnommen aus einer der untersten Humorschubladen. Elegante Seitenhiebe suchen Sie in **Sunrise** vergebens. Zur atmosphärischen Nullnummer verkommt das Spiel aufgrund der fehlenden Hintergrundmusik und der teilweise lächerlich kurzen Zwischensequenzen. Immerhin: Im Gegensatz zu vielen anderen Adventures ist die Synchronisation gelungen.

Allerdings zermürben unnötig träge Lauf- und Dialogpassagen das ohnehin schwache Rätseldesign: Zum einen nimmt Rydec nur Gegenstände mit, deren Verwendungszweck bereits klar ist, zum anderen erhalten Sie zu wenige Hinweise, die zur Lösung eines Rätsels nötig sind. Die finden Sie nur in der aufrufbaren Hilfe. (twi)

AUSREICHEND Banale Rätsel und eine fade Story, verpackt in einem interessanten Setting. Potenzial verschenkt!

AEROSOFT | 25.01.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung | ca. € 40,-

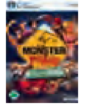
AUF EXTENDED-DVD
● DEMO



DOPPELT GEMOPPELT | Die Spinde unter der Treppe haben wir schon untersucht: Belangloser Inhalt. Erst wenn Rydec weiß, dass sich ein Sägeblatt darin befindet, können wir den Gegenstand mitnehmen.



DÜSTERER AUSBLICK | Vom Dach ihres Lofts blicken Rydec, Max und Brian auf ein lebloses Manhattan. Eine Nacht ohne Morgen, wie sich herausstellt.



Monster Madness: Battle for Suburbia

Das sieht ganz übel aus: Eine Armee Monster belagert die Stadt Suburbia! Nur vier Teenager und ein alter Mechaniker, auch als gewiefter Monsterjäger bekannt, nehmen sich der Probleme an und schlagen eine breite Schneise in das ungeheuere Chaos!

Der Spieler übernimmt die Kontrolle über einen der Jugendlichen und stürzt sich in das Katastrophengebiet. Anfangs unbewaffnet, gilt es mit Stehlampen, Vasen, Stühlen, Bratpfannen, Rasenmähern – quasi jedem greifbaren Gegenstand – den Zombies, Riesenspinnen, Big Foots und Gruselclowns ihre Monstermünzen (!) abzujagen. Nach jedem Ableben eines Schurken lässt sich diese spielinterne Währung einsammeln. Was lustig beginnt, artet jedoch schnell in stumpfe Klick-Orgien aus.

Nebenher lässt man möglichst viele Items wie Nägel, Auspuffrohre, Blumentöpfe oder Drähte in seine Tasche wandern. Die sich überall auf den linearen Karten befindlichen Gegenstände geben Sie am Ende jedes Levels an Mechaniker Larry weiter. Dieser bastelt gegen ein kleines Trinkgeld neue, bessere Waffen für Sie! Etwa eine Bazooka, einen Handy-Elektroschocker oder eine Nagelpistole. Ein echter Motivationsfaktor!

Sie sehen das Geschehen aus der Verfolgerperspektive. Die grafische Präsentation spricht dabei mit ihrem comichaften Charme durchaus an – die **Unreal**-Engine 3 wäre allerdings zu weit Besserem im Stande.. Zumindest die Klangkulisse überzeugt mit einem gelungenem Soundtrack und lustigen Kommentaren. Davon abgesehen bietet **Battle for Suburbia** zwar eine witzige Aufmachung, aber ansonsten gewohnte, anspruchslose 3D-Action-Kost. (aw)

AUSREICHEND Geradlinige, eintönige Monster-Metzelei in sympathischer Comic-Atmosphäre. Immerhin: Ein Koop-Modus peppt das Erlebnis auf!

ARTIFICIAL STUDIOS | 22.11.2007
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 30,-



▲ SCHICKE TRETER | Mit unserer Bazooka verschießen wir eine Rakete und verfehlen den riesigen Bigfoot nur knapp. Das Biest bestraft uns im Gegenzug mit einer Stampfattacke – bei dieser Schuhgröße äußerst schmerzhaft.



▶ HIRNNAHRUNG | Die Vorstadt Suburbias ist von einer Zombie-Meute in Schutt und Asche gelegt worden. Der Anführer ist ein widerstandsfähiger Oberfettwanst. Mit einer Saugglocke bewaffnet, ziehen wir in den Kampf.

MIXED GENRES
Budget-Tests
mit der Originalwertung

WIRTSCHAFTS-SIMULATION

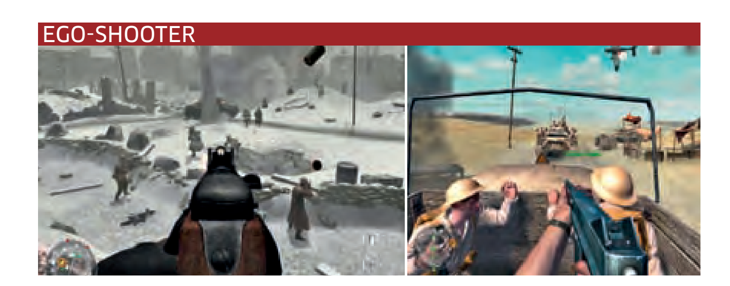
Ports of Call Classic Edition

CA. € 5,- | TEST IN AUSGABE 01/07

Ur-Version und Neuauflage des Amiga-Klassikers umfasst dieses Simulations-Doppelpack. Die 2D-Optik des Originals von 1987 versprüht unverhaltenen Retro-Charme und fesselt jeden Nostalgiker an den PC-Bildschirm. (twi)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.1.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung
61

EGO-SHOOTER



Call of Duty 2 (dt.)

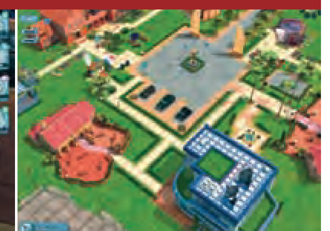
CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/06

Zugegeben, das Szenario des Zweiten Weltkriegs ist mittlerweile abgedroschen. Wer sich jedoch für die Vergangenheit interessiert, erlebt mit Call of Duty 2 (dt.) eine nahezu perfekte Umsetzung des Settings. Intensive Gefechte, eine schlaue künstliche Intelligenz und die atemberaubende Atmosphäre katapultieren den Ego-Shooter von Infinity Ward an die Genrespitze. Ihr virtueller Einsatz ist spannend, von der ersten bis zur letzten Minute. Lediglich die deutsche Sprachausgabe und die wenig motivierende Hintergrundgeschichte trüben den Gesamteindruck. (twi)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.2.2008
USK: Keine Jugendfreigabe
91

AUFBAU-STRATEGIE





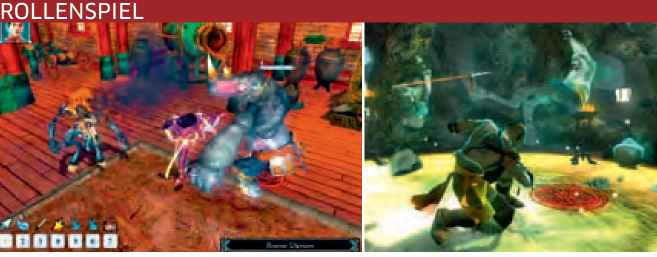
The Movies Gold Edition

CA. € 10,- | TESTS IN AUSGABE 01/06, 09/06

Zeigen Sie George Lucas, Steven Spielberg und Konsorten, wo die Filmrolle hängt! Die The Movies Gold Edition enthält das Hauptprogramm und das Add-on Stunts und Spezialeffekte. Bei coolem Hollywood-Flair erschaffen Sie ein Filmstudio, stellen Stars ein und drehen so manches Meisterwerk. Die Spielwelt ist detailliert und stimmig. Dank des komfortablen Editors ist es möglich, komplett eigene Streifen zu entwickeln. Dieses Feature täuscht größtenteils über die mangelnde wirtschaftliche Herausforderung und das auf Dauer eintönige Spielprinzip hinweg. (ck)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.1.2008
USK : Ab 12 Jahren
84

ROLLENSPIEL



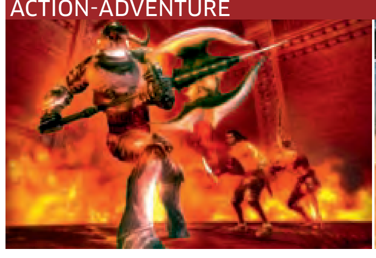
Jade Empire: Special Edition

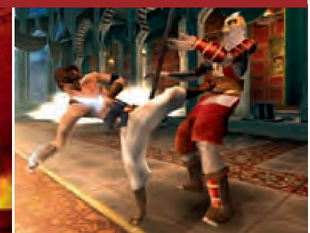
CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 04/07

Keine typische Fantasy-Welt, sondern das antike China erforschen Sie in Jade Empire. Die immer noch schön anzusehende Optik, der atmosphärische Soundtrack, glaubhafte Gruppenmitglieder und die stimmig vertonten Dialoge machen das ungewöhnliche Rollenspiel zu einem der fesselndsten der vergangenen Jahre. Selten wurde ein Konsolenspiel so sauber für den PC umgesetzt. Das einzig wirklich Störende fehlte schon auf der Xbox: Umfangreichere Möglichkeiten der Charakterentwicklung sind auch in der PC-Fassung nicht vorhanden. (ck)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.2.2008
USK: Ab 16 Jahren
84

ACTION-ADVENTURE





Prince of Persia Trilogie

CA. € 10,- | TESTS IN AUSGABE 01/04, 01/05, 02/06

Die Trilogie rund um den persischen Prinzen, bestehend aus Sands of Time, Warrior Within und Two Thrones, entführt Sie in eine magische Welt. Klettern, springen und kämpfen Sie sich durch die einfallsreich designten Levels und lösen Sie die ein oder andere verzwickte Kopfnuss. Dabei folgt jeder Teil einer ganz bestimmten Note: Während das erste Abenteuer noch märchenhaft wirkt, ist der zweite Teil wesentlich düsterer. Trotz der Macht über die Zeit und fair gesetzter Speicherpunkte ist die Trilogie teils frustrierend schwer. (ck)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.2.2008
USK : Ab 16 Jahren
87

ACTION-ADVENTURE



TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles

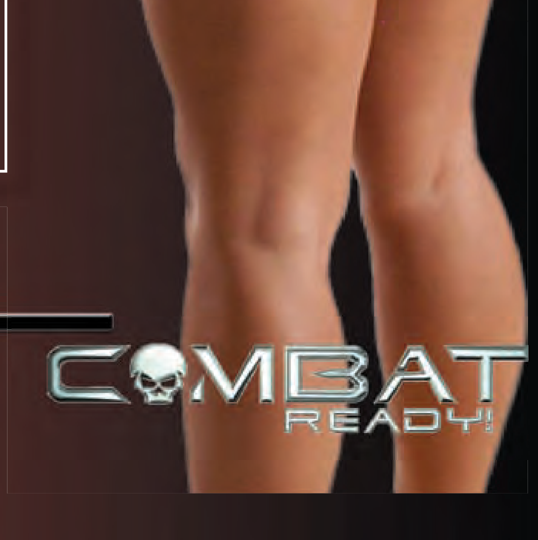
CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 06/07

Was ist grün, kann kämpfen und isst gern Pizza? Richtig, die Turtles! Im jüngsten Abenteuer des Vierergespanns erleben Sie die Handlung des gleichnamigen Animationsfilms auf dem heimischen PC. Die Qualität und der Charme der Kinovorlage schafften es allerdings nicht in die Umsetzung. Sie rennen fortwährend durch langweilige Umgebungen, verprügeln immergleiche Gegner und hämmern stupide auf Ihrer Tastatur herum. Ein wenig Spieltiefe erhält TMNT nur durch die verschiedenen Spezialfähigkeiten der Kampfschildkröten. (twi)

RONDOMEDIA | 16.1.2008
USK: Ab 12 Jahren
61







COMBAT
READY!

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

DIE 100 BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 130). ❑

Strategiespiele



Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeit-Strategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 | Activision | Ca. € 10,- **91**
USK: Ab 12 Jahren

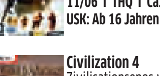




Schlacht um Mittelerde 2
Genialer Mix aus schnellem Aufbauspiel und taktischem Risiko-Modus.
04/06 | Electronic Arts | Ca. € 27,- **91**
USK: Ab 12 Jahren



Company of Heroes
Tolle Mischung aus aufregender Story und fordernden Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 | THQ | Ca. € 10,- **90**
USK: Ab 16 Jahren



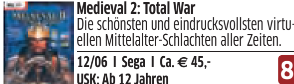
Civilization 4
Zivilisationsepos von Sid Meier mit tollem Spieldesign und hoher Langzeitmotivation.
01/06 | 2k Games | Ca. € 30,- **90**
USK: Ab 6 Jahren



Age of Empires 3
Der schönste Teil der **Age**-Reihe, garniert mit vielen Völkern, jedoch schwache Story.
12/05 | Microsoft | Ca. € 30,- **89**
USK: Ab 12 Jahren



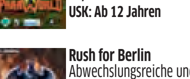
Codename: Panzers - Phase Two
Flotte Gefechte im Zweiten Weltkrieg, aufgeteilt in drei spannende Kampagnen.
09/05 | CDV | Ca. € 10,- **89**
USK: Ab 16 Jahren

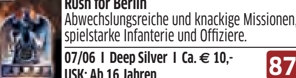


Medieval 2: Total War
Die schönsten und eindrucksvollsten virtuellen Mittelalter-Schlachten aller Zeiten.
12/06 | Sega | Ca. € 45,- **88**
USK: Ab 12 Jahren

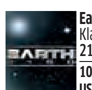


Paraworld
Strategie mit Dinosauriern statt Panzern und einer tollen Steuerung dank Armycontroller.
10/06 | Sunflowers | Ca. € 30,- **88**
USK: Ab 12 Jahren



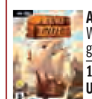


Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen, spielstarke Infanterie und Offiziere.
07/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- **87**
USK: Ab 16 Jahren



Earth 2160 (V. 1.3)
Klassische Strategie- oder Ego-Ansicht, **Earth 2160** bietet beides in opulenter Grafik.
10/05 | Zuxxez | Ca. € 10,- **87**
USK: Ab 12 Jahren

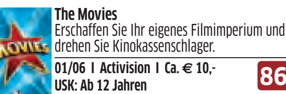
Aufbauspiele & WiSims



Anno 1701
Witzige Computergegner versüßen die grafisch eindrucksvolle Inselbesiedlung.
12/06 | Sunflowers | Ca. € 40,- **86**
USK: Ab 6 Jahren



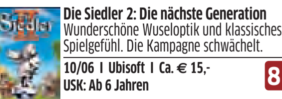
Fußball Manager 07
Anfangs von Bugs gebeutelt, dank Patches jedoch sehr gut spielbare Simulation.
12/06 | Electronic Arts | Ca. € 20, **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung



The Movies
Erschaffen Sie Ihr eigenes Filmimperium und drehen Sie Kinokassenschlager.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- **86**
USK: Ab 12 Jahren



Black & White 2
Sie lenken die Geschicke Ihres Volkes entweder als guter oder böser Gott.
11/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 12 Jahren



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wunderschöne Wuseloptik und klassisches Spielgefühl. Die Kampagne schwächelt.
10/06 | Ubisoft | Ca. € 15,- **82**
USK: Ab 6 Jahren

Caesar 4
Antike Aufbauserie mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexer Wirtschaft.
11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

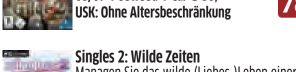


X3: Reunion
Dank mehrerer Patches lässt sich endlich unbeschwert ein Weltraumimperium gründen.
01/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- **80**
USK: Ab 12 Jahren



Tycoon City New York
Lenken Sie selber die Geschicke im Big Apple. Im Mittelpunkt stehen die Bewohner.
05/06 | Atari | Ca. € 10,- **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Die Gilde 2 (V. 1.20)
Handeln, werben, eine Dynastie gründen. Trotz Patch müssen Sie mit Bugs rechnen.
05/07 | Jowood | Ca. € 30,- **78**
USK: Ohne Altersbeschränkung



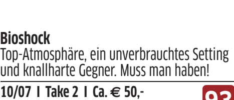


Singles 2: Wilde Zeiten
Managen Sie das wilde (Liebes-)Leben einer Dreier-WG. Wirkt erwachsener als **Die Sims 2**.
07/05 | Deep Silver | Ca. € 10,- **78**
USK: Ab 16 Jahren

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Crytek hat's geschafft und liefert erneut einen Meilenstein ab. Pflichtkauf!
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **94**
USK: Keine Jugendfreigabe



Bioshock
Top-Atmosphäre, ein unverbrauchtes Setting und knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 | Take 2 | Ca. € 50,- **93**
USK: Keine Jugendfreigabe

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der bislang beste Teil der Serie, der auf jeden Fall ins Spieleregal gehört.
01/08 | Activision | Ca. € 50,- **92**
USK: Keine Jugendfreigabe

Call of Duty 2
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- **91**
USK: Keine Jugendfreigabe

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Die perfekte Shooter-Action in einer beklemmend realistischen Umgebung.
05/07 | THQ | Ca. € 30,- **90**
USK: Keine Jugendfreigabe

Half-Life 2: Episode Two
Genau wie **Portal** gibt es den Edel-Shooter nur als Gesamtpaket in der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

Rainbow Six: Vegas
Optisch beeindruckender Taktik-Shooter vor ungewöhnlicher Kulisse. Viva Las Vegas!
02/07 | Ubisoft | Ca. € 10,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

Prey
Frustrierter Indianer kämpft gegen schleimige Aliens, um seine Freundin zu befreien.
09/06 | Take 2 | Ca. € 15,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

Half-Life 2: Episode One
Ein hochkonzentrierter Remix der besten Spielelemente von **Half-Life 2** - kaufen!
07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

F.E.A.R. (dt.)
In Sachen Grusel nahezu unerreicht: Der Ego-Shooter ist nichts für schwache Nerven.
11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 30,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Kleine Karten, keine Fahrzeuge - der Shooter fasziniert mit taktischer Finesse.
12/05 | Electronic Arts | Ca. € 28,- **92**
USK: Ab 16 Jahren



Unreal Tournament 3
Epic zeigt, wo's langgeht. Schnelle Mehrspieler-Action mit cooler Optik - der Hammer!
01/08 | Midway | Ca. € 50,- **91**
USK: Ab 16 Jahren



Battlefield 2
Packende Massenschlachten im modernen Szenario. Die Stadtkämpfe sind erste Sahne.
08/05 | Electronic Arts | Ca. € 30,- **91**
USK: Ab 16 Jahren

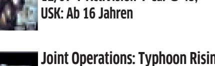


Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 | Atari | Ca. € 10,- **89**
USK: Ab 16 Jahren

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **87**
USK: Ab 16 Jahren



Enemy Territory: Quake Wars
Wenn Sie echtes Teamplay suchen, ist dieser Shooter genau das Richtige für Sie.
12/07 | Activision | Ca. € 45,- **85**
USK: Ab 16 Jahren



Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenkampfspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 16 Jahren



Half-Life 2: Team Fortress
Erwachsener Spielspaß mit erfrischender Comic-Grafik und satter Baller-Action.
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Red Orchestra
Der direkte Konkurrent für **Day of Defeat Source**, allerdings mit vielen Fahrzeugen.
06/06 | Frogster | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren



Star Wars: Battlefront 2
Neue Schlachten und Einheiten. Nun sind sogar die Leinwandhelden spielbar.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren

Action-Adventures

Portal
Die kreative und kurzweilige Spielidee gibt es nur im Gesamtpaket der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **89**
USK: Keine Jugendfreigabe

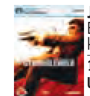
Kane & Lynch: Dead Men
Trotz einiger Schnitzer bei KI und Gameplay: Die Story gehört zu den besten des Genres!
01/08 | Eidos | Ca. € 45,- **86**
USK: Keine Jugendfreigabe

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 25,- **86**
USK: Ab 16 Jahren

Splinter Cell: Chaos Theory
Teil 3 des Schleichspiels wartet mit schöner Grafik und fesselnden Missionen auf.
05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **86**
USK: Ab 16 Jahren

Psychonauts
Irre Charaktere, irre Story. Ein wahnsinnig gutes Spiel, nicht nur für Freaks.
03/06 | THQ | Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Prince of Persia: The Two Thrones
Dank des Dr.-Jekyll-artigen Protagonisten abwechslungsreicher als der Vorgänger.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 16 Jahren



John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 40,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Infernal
Ein gefallener Engel lässt sich vom Teufel bekehren. Skurril, aber irgendwie schön.
04/07 | Eidos | Ca. € 35,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Hitman: Blood Money
Der vorerst letzte Teil der Profikillerkarriere des Hitmans. Blutig, aber gut.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Resident Evil 4
Dank Patch und Online-Nachtest erzielte das schaurig-schöne Gruselspiel eine gute Note.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- **83**
USK: Keine Jugendfreigabe

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

Knights of the Old Republic 2
Entscheiden Sie sich in diesem epischen Abenteuer für das Gute oder das Böse.
04/05 | Activision | Ca. € 15,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Retten Sie das Fantasy-Reich Cyrodiil vor den Heerscharen der Hölle.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- **89**
USK: Ab 12 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Taktische Kämpfe, eine spannende Geschichte und das D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 30,- **87**
USK: Ab 12 Jahren

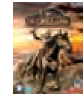
Dungeon Siege 2
Schnelle Action und partybasierende Kämpfe in einer schönen Welt.
10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

The Witcher (V. 1.2)
Eine raue und düstere Mittelalterwelt, eine coole Hauptfigur und tolle Kampfeinlagen.
01/08 | Atari | Ca. € 45,- **85**
USK: Keine Jugendfreigabe

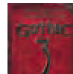
Titan Quest
Kämpfen Sie sich in der Antike durch Horden von mythologischen Kreaturen.
08/06 | THQ | Ca. € 20,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Erleben Sie eine dramatische Geschichte im antiken China.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

The Fall Reloaded
Spannende Missionen und taktische Kämpfe in einer postapokalyptischen Welt.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren



Two Worlds
Ihre Schwester wurde von einer finsteren Sekte entführt. Retten Sie sie!
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,- **82**
USK: Ab 12 Jahren



Gothic 3 (V. 1.12)
Großartige, aber immer noch bugverseuchte Spielwelt. Fanpatches sollen dem abhelfen.
07/07 | Jowood | Ca. € 27,- **81**
USK: Ab 16 Jahren

Online-Rollenspiele



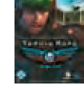
World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- **94**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars
Flotte Stufenanstiege, faire PvP-Kämpfe – ein gebührenfreies Konzept, das funktioniert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

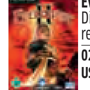
Guild Wars Factions
Neue Welt, neue Skills, neue Klassen, neue PvP-Regeln – die Rechnung geht auf.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Turbines Versuch an der Lizenz: ein Erfolg.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

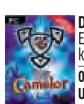
Guild Wars Nightfall
Fühlt sich über weite Strecken an wie ein Solo-Rollenspiel. Und das Gefühl ist gut.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,- **84**
USK: Ab 12 Jahren



Richard Garriott's Tabula Rasa
Ein Online-Rollenspiel im Shooter-Gewand: erfrischend anders und erstaunlich gut.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,- **83**
USK: Ab 16 Jahren



Everquest 2
Die Patches erweisen sich als Segen: EQ 2 reifte zum hervorragenden MMORPG.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

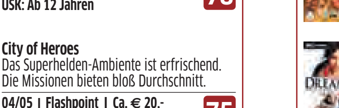




Dark Age of Camelot
Eine kleine Fangemeinde hält diesem Klassiker die Treue. Grund: das PvP-System.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- **80**
USK: Ab 12 Jahren



City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- **78**
USK: Ab 12 Jahren



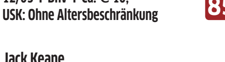
City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 | Flashpoint | Ca. € 20,- **75**
USK: Ab 12 Jahren

Adventures



Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- **85**
USK: Ab 6 Jahren

Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher – das Ägypten-Abenteuer macht fast alles richtig.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,- **85**
USK: Ohne Altersbeschränkung



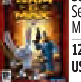


Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 40,- **84**
USK: Ab 6 Jahren

Ankh: Herz des Osiris
Die Fortsetzung der Wüstenknobelei knüpft in jeder Hinsicht an den tollen Vorgänger an.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Dreamfall: The Longest Journey
Grafik und Musik sind im Genre unerreicht. Kaum Rätsel, aber eine dramatische Story.
07/06 | Dtp | Ca. € 20,- **82**
USK: Ab 12 Jahren

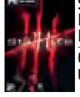


Sam & Max: Season 1
Sechs brüllkomische Episoden zum Sparpreis. Mittlerweile auch auf Deutsch erhältlich.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Ankh: Kampf der Götter
Auch das dritte Abenteuer um Tollpatsch Assil überzeugt mit charmantem Humor.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 30,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

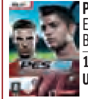
Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | RTL Enterprises | Ca. € 45,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Myst 5: End of Ages
Der Abschluss der Myst-Reihe motiviert mit guter Story-Präsentation und toller 3D-Grafik.
11/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Still Life
Düsterer Psychokrimi, der thematisch an den Film Sieben erinnert. Schlecht synchronisiert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 15,- **80**
USK: Ab 16 Jahren

Sportspiele





Pro Evolution Soccer 8
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 40,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung



NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL-Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung



RTL Skispringen 2007
Offizielle Weltcup-Schanzen und eine intuitive Steuerung fesseln an den PC.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung



FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung



32nd Americas Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt aber an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Ski Alpin Racing 2007
Abfahrt, Slalom und Super-G mit motivierendem Karrieremodus.
01/07 | RTL | Ca. € 30,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Top Spin 2
Der Karrieremodus stolpert aufgrund einiger Fehler. Dennoch ein tolles Tenniserlebnis.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,- **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele



Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung



GT Legends
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 15,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Colin McRae Dirt
Dreck, Schmutz, Offroad – das neue Colin McRae in gewohnter Topform.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung



GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 35,- **87**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Juiced
Die Hatz nach Respekt-Punkten fesselt, Features wie Wetten machen Spaß.
07/05 | THQ | Ca. € 10,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Flat Out 2
Unrealistische Zerstörungsorgie mit witzigen Minispielen, aber schwerem Rennteil.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 12 Jahren





World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,- **83**
USK: Ohne Altersbeschränkung

BEST OF PC GAMES

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang

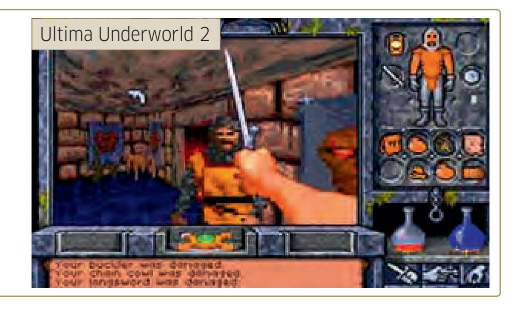
Titel	Genre	Entwickler	Test	Kommentar
Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-Strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	**Der Tiberiumkonflikt** war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen."
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Day of the Tentacle	Adventure	Lucas Arts	10/93	Wer Adventures mag, kommt um diesen brüllend komischen Klassiker nicht herum.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen.
Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Crytek	05/04	Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Unmengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucas Arts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
System Shock	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Weltraum-Shooter	Origin	02/95	Mark Hamill (L. Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele waren quasi über Nacht salonfähig.
▶ **X-Wing**	Weltraum-Shooter	Lucas Arts	05/93	Endlich konnte man sich am PC wie Luke Skywalker fühlen und das Böse besiegen.

IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir **Ultima Underworld 2** (PC Games 03/93, Wertung: sagenhafte 93 %). Wenn Sie den Titel in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf **pcgames.de**, Stichwort „Best of PC Games".


Ultima Underworld 2

ANZEIGE

Gewinnspiel

Diesmal verlost die PC Games in Zusammenarbeit mit NVIDIA und Toshiba zwei Notebooks aus der Satellite-Serie mit zwei DirectX® 10 Grafikprozessoren von NVIDIA.



Mit der SLI-Technologie von NVIDIA im Toshiba-Notebook steht dem ambitionierten Spieler die geballte Grafikpower von zwei Grafikprozessoren zur Verfügung.

Einfach unsere Gewinnspielfrage beantworten und gewinnen. Alle Informationen zu SLI finden Sie unter www.nvidia.de/sli.

SLI PC des Monats



2x Toshiba X200-21P SLI-Notebook

Toshiba X200-21P

Prozessor:	Intel Core 2 Duo T7700
Chipsatz:	Intel PM965 Express
Speicher:	2x 1.024 (DDR2-667)
Grafikkarte:	2x NVIDIA GeForce 8600M GT mit SLI-Funktion
Festplatte:	2x Toshiba 200 GByte
Bildschirm:	17-Zoll-LCD (TruBrite)
Laufwerk:	HD DVD mit DVD Supermulti
Software:	Vista Home Premium
Garantie:	24 Monate Bring-in

Details zum SLI-PC des Monats finden Sie auf www.nvidia.de/SLI-PC-Nov.

GEWINNSPIELFRAGE

Wie heißt die NVIDIA-Technologie für zwei oder mehr Grafikprozessoren in einem PC-System?

Mögliche Antworten:

PCGH 61N A HDMI
PCGH 61N B Dualchannel
PCGH 61N C SLI
PCGH 61N D V-Sync

Die Antwort schicken Sie uns per SMS. Hängen Sie dafür an das Kennwort „PCGH 61N" den Buchstaben der Lösung und Ihre Adresse an. Ihre Antwort könnte dann folgendermaßen aussehen: „PCGH 61N A Adresse". Schicken Sie die Lösung an:

Deutschland: ✆ 8 20 98 Schweiz: ✆ 92 92
Österreich: ✆ 0900 700 800

Preise pro SMS: Deutschland: € 0,49*, Schweiz: sfr 0,70, Österreich: € 0,50
* Inkl. 0,12 EUR/SMS VF-D2-Transportanteil

Sie können weiterhin einfach per Postkarte am Gewinnspiel teilnehmen.

Schicken Sie diese an:

PC Games Hardware
„PCGH-Gewinnspiel 02/N"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 5.3.2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

HARDWARE

NEWS | MARKTÜBERSICHT | TUNING-TIPPS | EINKAUFSFÜHRER

PENRYN/PHENOM

NEUE CPUS VON AMD UND INTEL VERFÜGBAR

Günstige Gelegenheit für Aufrüster: Die neuen Prozessoren von AMD sowie Intel sind verfügbar und erfreulich preiswert. AMDs Phenom-CPUs besitzen vier Kerne und 2 MB L3-Zwischenspeicher. Neben den bereits verfügbaren Modellen konnten wir eine Vorabversion des Phenom 9900 (er kommt im zweiten Quartal) mit 2,6 GHz prüfen. Bei manchen Tests wie dem 3D Mark 2006 ist sie etwas schneller, bei anderen (etwa **Crysis**) hingegen langsamer als die günstige Vierkern-CPU Core 2 Quad Q6600 (2,4 GHz) von Intel. Der Unterschied ist allerdings sehr gering.

Besonders günstig sind Intels neue Zweikern-Varianten E8200 und E8400. Auch die Vierkern-Prozessoren Q9300 und Q9450 haben ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Alle neuen Core-2-CPUs arbeiten mit 333 MHz FSB sowie 6 (Core 2 Duo) oder 12 (Core 2 Quad) MB L2-Cache. Sie laufen mit P35-, X38- oder Nforce-780i-SLI-Mainboards.

Info: www.amd.com/de-de | www.intel.de

Prozessor	Preis	Takt
AMD Phenom 9500	ca. € 170,-	2,2 GHz
AMD Phenom 9600	ca. € 200,-	2,3 GHz
AMD Phenom 9700	ca. € 260,-	2,4 GHz
AMD Phenom 9900	noch nicht verfügbar	2,6 GHz
Core 2 Duo E8190	noch nicht verfügbar	2,66 GHz
Core 2 Duo E8200	ca. € 170,-	2,66 GHz
Core 2 Duo E8400	ca. € 180,-	3 GHz
Core 2 Duo E8500	ca. € 260,-	3,16 GHz
Core 2 Quad Q9300	ca. € 260,-	2,5 GHz
Core 2 Quad Q9450	ca. € 320,-	2,66 GHz
Core 2 Quad Q9550	ca. € 500,-	2,83 GHz

DREI-WEGE-SLI

ERSTER TEST: CALL OF DUTY 4 UND UT 3 MIT DREI GRAFIKKARTEN



Dank Nvidias Drei-Wege-SLI-Technik nutzen leistungsverwöhnte Spieler drei Grafikkarten gleichzeitig. Bisher funktioniert das lediglich mit den teuren Modellen Geforce 8800 GTX (380 Euro) und 8800 Ultra (540 Euro). Außerdem brauchen Sie Windows Vista.

Wir haben Drei-Wege-SLI mit Call of Duty 4 und Unreal Tournament 3 getestet: Beide Spiele laufen selbst in der enorm hohen Auflösung von 2.560x1.600 mit vierfacher Kantenglättung und 16:1 anisotroper Filterung absolut flüssig. Dabei sind drei Geforce 8800 GTX bis zu 110 Prozent schneller als eine Karte. Der Vorteil gegenüber zwei 8800 GTX beträgt maximal 36 Prozent. Der aktuelle Patch auf die Version 1.1 ermöglicht auch ein schnelleres **Crysis**-Abenteuer mit einer dritten Grafikkarte. Natürlich brauchen Sie für Drei-Wege-SLI ein passendes Mainboard mit Nforce-680i- oder dem neuen 780i-SLI-Chipsatz.

Info: www.nvidia.de

X-TUNE/MACH 2

TOP-DDR2-RAM ZUM GÜNSTIGEN PREIS

Egal ob Sie eine Core-2- oder Phenom-CPU haben: Mit DDR2-1066-Speicher laufen Spiele rund fünf Prozent schneller als mit DDR2-800-RAM. Bisher waren entsprechende Module aber noch teuer und nur für erfahrene Anwender geeignet, denn der Käufer musste die Speicherspannung anheben und manchmal sogar die Latenzen manuell einstellen.

Die neuen Module Aeneon X-Tune und Mach 2 von Take MS arbeiten hingegen bereits bei Standardspannung im DDR2-1066-Modus und sind sogar relativ günstig: Zweimal 1.024 MB kosten 85 Euro (Aeneon) oder 100 Euro (Take MS).

Info: www.aeneon.com/en | www.takems.de

Daniel Möllendorf

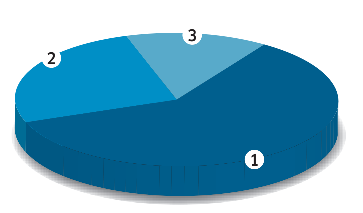
„Haben Sie einen Klapprechner?"

Wer sagt, dass er sich nach der Arbeit „zum Netzplaudern" trifft oder sein Postfach von „E-Müll" säubert, dürfte verwunderten Blicken begegnen. Dabei spricht er lediglich korrektes Deutsch ohne Anglizismen-Einfluss. Unter www.aktionlebendigesdeutsch.de sammelt die „Stiftung deutsche Sprache" Wortvorschläge, um englische Begriffe in unserem Sprachgebrauch abzulösen. So heißt „Chatten" nun „Netzplaudern", ein „Sichtfeld" ersetzt das „Display" und aus dem „Notebook" wird ein „Klapprechner". Gerade im PC-Bereich gibt es zahlreiche Begriffe, die sich für eine Übersetzung anbieten – und das ist auch sinnvoll, denn so können Einsteiger Fachbegriffe besser herleiten. Unklare Formulierungen wie „Standstrom" und „Blinker" statt „Standby" und „Cursor" meidet man hingegen besser. Trotzdem versuche ich mir die vorgeschlagenen Begriffe anzugewöhnen. Folglich ist meine „Deadline" für diesen Artikel nun ein „Termin" – das klingt auch gleich viel freundlicher.

UMFRAGE

Über welchen Grafikchip verfügt Ihre nächste Grafikkarte?

1. Nvidia-Grafikchip **60%**
2. AMD-Grafikchip **26%**
3. Weiß nicht/keine Angabe **14%**



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 831]

TECHNIK-TICKER

BESSERER PING MIT KILLER K1?
Niedrigere Ping-Zeiten bei Online-Titeln sowie mehr Spieleleistung verspricht Hersteller Bigfoot Networks für die Netzwerkkarte Killer K1. Dafür kostet sie allerdings auch rund 200 Euro. Bisher war die Nobelnetzwerkkarte nur in den Staaten verfügbar. Mittlerweile können Sie sie auch in Deutschland kaufen. In unserem Test mit einer DSL-1000-Leitung konnten wir bei Counter-Strike: Source, Unreal Tournament 3 und Call of Duty 2 aber keinen Vorteil feststellen – weder beim Ping noch bei der Performance. Spieler können sich die Investition also sparen.
Info: www.killernic.com

DX10.1-GRAFIKKARTE FÜR AGP
Sapphire und Powercolor bringen Karten mit dem aktuellen AMD-Chip Radeon HD3850 für das alte AGP-Format heraus. Die Taktraten sind identisch zur PCI-E-Variante. Damit bieten sie mehr Leistung als die bisher schnellste AGP-Karte Radeon X1950 Pro.
Info: www.amd.com/de-de

STROM SPAREN MIT HYBRID-SLI
Bei der Hybrid-SLI-Technik nutzt das System für alle 2D-Darstellungen die integrierte Grafikeinheit des Mainboards. Diese verbraucht normalerweise nur sehr wenig Strom. Die Grafikkarte wird dann komplett abgeschaltet. Erst wenn Sie ein Spiel oder eine andere 3D-Anwendung starten, aktiviert das System die Grafikkarte. Das ist natürlich besonders nützlich für Notebooks. Hybrid-SLI funktioniert allerdings zunächst nur mit den kommenden Geforce-9-Karten und Platinen mit Nforce-750a- oder 780a-Chip für AMD-Prozessoren. Zudem ist Windows Vista nötig.
Info: www.nvidia.de



MANY 4

CPU Kühler:

Arctic	
Alpine 64 Sockel 754/939/AM2 retail	9,90
Alpine 7 Sockel 775 retail	10,00
Freezer 64 pro PWM S-754/939/AM2 bis 5000	15,35
Freezer 7 pro für Pentium LGA775 Socket retail	16,31
Silencer 64 Ultra Sockel 754/939	10,21
Socket A Copper Silent2/3 light retail	8,90
Super Silent 4 Ultra TC Sockel 478	7,90
ASUS	
Silent Knight 4-in-1 Universal Clip	39,90
Silent Sqaure 754/939/775 Universal Clip	32,93
Silent Sqaure PRO 4-in-1 Universal Clip	39,90
Thermaltake	
BlueOrb FX CPU-Kühler Sockel-775/754/939/	27,00
M6 AMD64/Operton bis3400+ S754/939	6,80
MaxOrb CPU-Kühler Sockel-775/754/939/AM2	37,90
TR2-R1 für AM2/939/754 retail	5,90
V1 CPU-Kühler Sockel-775/754/939/AM2 retail	43,43
Orchestra CL-W0097 Fanless External LCS 0dB retail	174,00
Xigmatek	
HDT-S1283 Heatpipe 120mm	32,10
XILENCE	
CopperCore Sockel 754/939	5,70
IceBreaker 4HeatPipes Sockel 775	18,90
XPCPU-AM2 Sockel AM2	5,90
XPCPU-AM2,HP Icebreaker64PRO Sockel AM2/K8	16,06
XPCPU-AM2,YE Sockel AM2	8,21
XPCPU-LGA,AU Sockel 775	5,70
XPCPU-LGA,YE Sockel 775	8,92
Zalman	
Wärmeleitpaste 1,5g	1,50

Prozessoren/CPU: Tagespreise!

AMD Athlon64	
3800+ AM2 (940pin)BOX 2,4GHz 512kB 65Watt Box	44,00
3800+ AM2 (940pin)BOX 2,4GHz 640kB 45Watt Box	49,90
3800+ AM2 (940pin)tray 2,4GHz 512kB 62Watt Tray	40,30
3800+ S939 2,40Ghz 512kb Tray	33,30
4000+ S939 2,40GhZ 1024kb Cache ADA4000DKA5CF Tray	37,90
X2 3800+ EE AM2 (940pin) tray 2,0GHz 2x512kB 65 Tray	53,90
X2 4000+ AM2 (940pin) BOX 2,1GHz 2x512kB Cache	54,00
X2 4000+ AM2 (940pin) tray 2,1GHz 2x512kB Cache Tray	49,50
X2 4200+ EE AM2 (940pin) BOX 2,2GHz 2x512kB 65W Box	62,80
X2 4200+ EE AM2 (940pin) tray 2,2GHz 2x512kB	51,70
X2 4200+ EE AM2 (940pin) tray 2,2GHz 2x512kB 65 Tray	57,80
X2 4400+ AM2 (940pin) tray 2,3GHz 2x512kB	69,20
X2 4400+ EE AM2 (940pin) BOX 2,3GHz 2x512kB 65W	68,30
X2 4600+ AM2 (940pin) tray 2,4GHz 2x512kB 89W Tray	78,90
X2 4600+ EE AM2 (940pin) Box 2,4GHz 2x512kB 65w Box	70,90
X2 4600+ EE AM2 (940pin) tray 2,4GHz 2x512kB 65 Tray	62,40
X2 4800+ AM2 (940pin) tray 2,5GHz 2x512kB	68,70
X2 4800+ EE AM2 (940pin) BOX 2,5GHz 2x512kB 65W	80,30
X2 5000+ AM2 EE (940pin) BOX 2,6GHz 2x512kB 65W	91,80
X2 5000+ AM2 EE (940pin) BOX 2,6GHz 2x640kB	91,90
X2 5000+ EE AM2 (940pin) tray 2,6GHz 2x512kB 65	82,40
X2 5200+ AM2 (940pin) BOX 2,6GHz 2x512kB 65W	96,90
X2 5200+ AM2 (940pin) BOX 2,6GHz 2x512kB 89W Box	99,99
X2 5200+ AM2 (940pin) tray 2,6GHz 2x512kB Tray	81,90
X2 5600+ AM2 (940pin) BOX Box	112,90
X2 5600+ AM2 (940pin) tray	99,80
X2 6000+ AM2 (940pin) BOX	131,80
X2 6000+ AM2 ADX6000 tray (940pin)	122,00
X2 6400+ AM2 (940pin) Box Black Edition	145,80
AMD Phenom	
9500 Quad-Core AM2+ 4x2200Mhz 95W 4x512kb+2MB L3 retail	201,50
9600 Quad-Core AM2+ 4x2300Mhz 95W 4x512kb+2MB L3 retail	230,90
9700 Quad-Core AM2+ 4x2400Mhz 125W 4x512kb+2MB L3 ret.	260,61
Intel	
Core 2 Duo E4400 S775 BOX 2x 2,00GHz, 200MHz FsB	111,00
Core 2 Duo E4400 S775 tray 2x 2,00GHz, 200MHz FsB	95,50
Core 2 Duo E4500 S775 BOX 2x 2,2GHz, 800MHz FSB	107,90
Core 2 Duo E4500 S775 Tray 2x 2,2GHz, 800MHz FSB	101,60
Core 2 Duo E6320 S775 Box 2x 1,86GHz 4MB 1066Mhz	149,90
Core 2 Duo E6320 S775 Tray 2x 1,86GHz 4MB 1066Mhz Tray	139,89
Core 2 Duo E6420 S775 Box 2x 2,13GHz 4MB 1066Mhz retail	158,95
Core 2 Duo E6420 S775 tray 2x 2,13GHz 4MB 1066Mhz	170,05
Core 2 Duo E6550 S775 Box,2x 2,33GHz,1333MHz FSB 4MB	137,89
Core 2 Duo E6550 S775 Tray,2x 2,33GHz,1333MHz FSB 4MB	139,60
Core 2 Duo E6600 S775 BOX 2x 2,40GHz, 266MHz FsB	187,89
Core 2 Duo E6600 tray S775 2x2,4Ghz 266Mhz FSB Tray	192,90
Core 2 Duo E6750 S775 Box,2x 2,67GHz,1333MHz FSB 4MB Box	154,00
Core 2 Duo E6750 S775 Tray ,2x 2,67GHz,1333MHz FSB 4MB	170,05
Core 2 Duo E6850 S775 Box,2x 3,0GHz, 333MHz FSB 4MB Box	216,80
Core 2 Duo E6850 S775 Tray,2x 3,0GHz, 333MHz FSB 4MB	232,19
Core 2 Quad Q6600 S775 BOX 2,40GHz 1066MHz FsB retail	226,30
Dual Core E2140 Sockel-775 boxed, 2x1,60GHz,200MHzFSB	61,30
Dual Core E2140 Sockel-775 Tray 2x1,60GHz,200MHzFS	51,50
Dual Core E2160 Sockel-775 boxed, 2x1,80GHz, 200MHzFSB Box	82,99
Dual Core E2160 Sockel-775 Tray, 2x1,80GHz, 200MHzF	59,80
Dual Core E2180 Sockel-775 boxed, 2x2GHz, 200MHz	77,23

Gamer Mousepads:

NOID CUSTOM
NOIDPAD WE MAKE IT PERSONAL

NOIDPAD	
Noid Serie "Black" retail	19,90
Signature Rykserie "The Eclipse"	22,90
Signature Rykserie "The Evolution" retail	22,90
Signature Wolverine Serie "Wolverine" retail	22,90
XtremX High Performens only XtremX PC	22,90

Externe Gehäuse:

FANTEC	
DB-228US-1 2,5" Gehäuse, one Button Backup Funktion retail	11,89
DB-337C2-B 3,5" Combo (Prolific USB2,0+1394) blau	23,80
DB-339U2 3,5" USB2,0(GL811S) mit Lüfter+Schalter	23,40
DB-339US 3,5" USB2,0+SATA mit Lüfter+Schalter	23,90
DB-339US2 3,5" USB2,0+SATA+eSATA Lüfter+Schalter	28,90
DB-351UC 3,5" Gehäuse incl, 15/1 Cardreader, 2xUSB retail	32,40
DB-C35 Giga LAN NAS WEB/FTP/Printserver/Backup 2xUSB retail	129,00
DB-LCD35U2-2 3,5" Gehäuse Aluminium, mit LCD Disp,	37,90
DB-R35DUS-1 Raid-Gehäuse USB Aluminium schwarz retail	52,14
DB-R35DUS-2 Raid-Gehäuse USB Aluminium weiss retail	52,14
DB-S35US2 3,5" Gehäuse USB+SATA+eSATA Lüfter+Schalter	32,38
fanbox FB-C25US 2,5" Gehäuse Aluminium, S-ATA, USB	13,80
LD-H35NSU2 3,5" SATA NAS + USB 2,0 / Schalter Alu,	73,30
LD-U35US 3,5" Gehäuse, one Button Backup Funktion retail	26,90
MM-CR35US Mediaplayer Aluminium 3,5" SATA/IDE	72,90
MM-CR35US Mediaplayer incl, 500GB HDD SATA2 16MB Ca. retail	156,80
MR-35US2 3,5" SATA HDD USB2,0+eSATA schwarz retail	34,87
LC-Power	
LC Power EH-25BSII 2,5"SATA External Gehäuse Schwarz retail	8,80
EH-25BD USB Ext, Gehäuse mit Cardreader/Display retail	28,60
EH-25BR USB Ext, Gehäuse 2,5 Schwarz retail	7,49
EH-25MP USB Ext, Gehäuse als Mediaplayer retail	44,80
EH-25SR USB Ext, Gehäuse 2,5 Silber retail	6,85
EH-35B-MPS Multimedia Player schwarz/silber	53,80
EH-35BE2- eS-ATA 3Gbit/s retail	21,80
EH-35BFR USB Ext, Gehäuse/Firewire Schwarz retail	24,80
EH-35BR USB Ext, Gehäuse 3,5" Schwarz retail	14,89
EH-35BSII USB Ext, Gehäuse SATA 3,5"(EH35B-SII) retail	19,90
EH-LC-Pro-35S USB External Gehäuse 3,5 Silber IDE retail	15,40

DVD-Brenner:

LG	
GSA-H54L MW DL"Lts" schwarz bulk	33,20
GSA-H54N 18x IDE schwarz bulk	34,51
GSA-H55N 20x IDE schwarz	29,90
GSA-H58N 20x IDE schwarz	32,01
GSA-H62N 18x SATA schwarz	31,90

Monitore:

19 "TFT AMW X1910WDS 16:10 800:1 DVI 5ms	158,90
19 "TFT Captiva E1902 16:10 Speaker,Silber,500:1	159,90

Komponenten:

GPS MOUSE QSTARZ BT GPS Receiver Q818 retail	74,90

Gehäuse:

Antec	
NSK4480B-EC SPS-80+ MidiTower	69,90
Nine Hundred ATC-GEH 900	92,60

Antec P182 MidiTower



- Schwarz-grauer Lack, 0.8mm kaltgewalzter Stahl
- 2-Kammer Design
- 11 Laufwerksschächte Extern 4 x 5.25"; 1 x 3.5" Intern 6 x 3.5"
- Externe Lüftersteuerung auf
- Gummiverkleidete Öffnungen für Wasserkühlungsleitungen
- Kable Organizer
- Cooling System

€ 118,90

P190 1200+ (2x600Watt Netzteil)	332,80
SonataIII MidiTower	105,90
Raidmax	
Ninja RM918,B Midi-Tower Schwarz	59,38
Sagitta RM921,BS Midi-Tower Schwarz/Silber	54,90
Sagitta RM921,SR Midi-Tower Silber/Rot	54,90
Sagittarius Midi-Tower Schwarz/Orange	119,00
Sagittarius Midi-Tower Schwarz/Silber retail	119,00
Smilodon RM612,BS Midi-Tower	72,00
X-Force schwarz	74,85
X-Force silber	74,85
Thermaltake	
Armor LCS,Schwarz,mit Liquid Cooling System	202,90
Armor LCS,Silber,ALU mit Liquid Cooling System	223,00
Armor/ALU,Schwarz, 25cm Fan/VA8003BWS retail	131,55
Armor/ALU,Silber VA8000SWA	135,90
Armor/ALU,Silber,25cm Fan/VA8003SWA retail	157,90
Kandalf LCS,Schwarz,mit Liquid Cooling System	213,90
Kandalf LCS,Silver,ALU mit Liquid Cooling System	237,00
Kandalf Schwarz mit 25cm Lüfter	158,00
Kandalf Silver mit 25cm Lüfter	182,50
Lanbox HT/Black/SECC/VDF/no win//VF5001BNS	156,00
Lanbox Lite Mini Tower Schwarz retail	65,00
Lanbox Lite Mini Tower Schwarz mit Sichtfenster retail	68,89
Mozart TX BWS retail	151,13
Shark,Schwarz,Gamer	109,00
Shark,Silver,Gamer	107,60
X-Cruiser	
Gaming Case blau	54,90
Gaming Case schwarz	54,90
Gaming Case silber	54,90
XION	
791 Gaming Case	83,18
XON-III Case	71,28

Festplatten:

Samsung	
2,5"120GB HM121HI SATA 5400 8MB SATA	55,50
2,5"160GB HM160HI SATA-II	73,30
400GB HD401LJ SATA 16MB 7200U/min	76,04
HDD 500GB HD501LJ SATA2 16MB 7200RPM	81,70
Excelstor	
40GB ESJ340/840 7200U/ATA133 bulk	30,90
80GB IDE ESJ880C 7200U/min bulk	34,90
80GB S-ATA2 ESJ880S S-ATA2 300 7200/min 8MB bulk	33,30
Seagate	
40GB ST3402111AS SATA 8MB 7200U/min	28,90
400GB ST3400620A IDE 7200U/min 16MB	106,98
400GB ST3400620NS Sata2-300 7200U/min 16MB	99,90
500GB ST3500630AS SATA-2 16MB 7200RPM	89,90
500GB ST3500630NS Sata2-300 16MB 7200RPM	118,90
WD	
400GB WD4000AAJS SATA2-300 8MB 7200U/min	77,23
Fujitsu	
73GB Allegro MAW3073NC SCSI 10000U/min	116,90
73GB Allegro MAW3073NP SCSI 10000U/min	114,90
Hitachi	
HDD 160GB Hitachi HDS721616 PLA380 SATA2-300 8MB bulk	39,50
HDD 160GB Hitachi IDE HDS721616PLAT80 7200 bulk	38,40
HDD 250GB Hitachi IDE 8MB bulk	54,90
HDD 250GB Hitachi SATA-2 300 8MB bulk	50,90

Bestellhotline:

0201 - 176 738 0

info@many-electronics.de

many electronics gmbh • Lindenallee 75 • 45127 Essen
Öffnungszeiten: Montag bis Freitag 10:30 Uhr - 18:30 Uhr, Samstag 10:00 Uhr - 13:00 Uhr

MONEY!

Jetzt online bestellen:
www.many-electronics.de

Artikel	Preis
Maxtor	
200GB STM3200820A IDE 8MB 7200	46,90
250GB STM3250310AS SATA-2 8MB 7200U/min	52,30
Mainboards:	
Abit	
AB9 QuadGT (HDMI header) Intel P965 Socket 775 retail	128,40
AW9D INTEL 975X Socket 775 retail	113,95
FATAL1TY FP-IN9 SLI Socket 775 /NF650 SLI retail	75,00
IN9 32X-MAX (HDMI Header) S,775/NF680i SLI retail	237,50
IP35 Intel P35 Socket 775 retail	102,22
IP35 Pro Intel P35 Socket 775 retail	143,00
Asrock	
4CORE1333-FullHD FSB1333 Sockel-775 Grafik ATI-1250	78,42
4CORE1333-ViiV FSB1333 Sockel-775	97,46
4COREDUAL-SATA2 Sockel-775 (P/S/SATAII/L/R/DDR) retail	54,62
4CoreDUAL-VSTA retail	48,90
ConRoe1333-D667 R1,0 Sound/Grafik/LAN on Board	54,62
CONROE1333-DVI/H R2,0 Grafik/Sound/Lan on Board retail	61,10
CONROE1333-GLAN retail	59,89
CONROE945PL-GLAN Dual Core E4xxx PCIE Solts retail	57,90
K7S41GX SIS741GX FSB333 Sound/VGA retail	36,90
ASUS	
M2N32-SLI Deluxe AM2 WiFi nf590 Chip	131,89
P5K Intel P35 2PCX/3PCI FSB 1333 DDR2 GLAN	99,90
P5K-E/WiFi-AP Intel P35 2PCX/5PCI fsb 1333 DDR2 RAID GL	126,90
P5K-SE Intel P35 2PCX/2PCI FSB 1333 DDR2 GLAN	86,90
P5K-VM Intel P35 PCX/2PCI FSB 1333 DDR2 Sound/Graka/LAN	99,99
P5L-VM 1394 S775 Sound/Grafik/LAN on Board	59,90
P5N-E SLI S-775 FSB1333 nforce 650i	96,90
P5N32-E SLI PLUS nforce650i/570I S-775 FSB1333	160,06
P5N32-E SLI S-775 nForce 680i	169,99
Striker Extreme S775	240,60
Gigabyte	
GA-P31-DS3L 4PCX/3PCI GLAN Sound S-775 1333FSB retail	68,90
GA-P35-DQ6 5PCX/2PCI DDR2 SATA RAID GLAN SOUND 7,1	175,90
GA-P35-DS3 4PCX/3PCI SATA RAID GLAN Sound ATX S-775	84,28
GA-P35-DS3P 5PCX/2PCI GLAN RAID IEEE Sound S-775	118,40
GA-P35-DS4 5PCX/2PCI DDR2 SATA RAID GLAN SOUND S775	134,00
GA-P35-S3 4PCX/3PCI SATA GLAN Sound ATX S-775 retail	84,35
GA-P35T-DQ6 5PCX/2PCI DDR3 SATA RAID GLAN SOUND 775	167,79
GA-X38-DQ6 DDR3 5PCX/2PCI SATA GLAN Sound S-775	748,78
GA-X38-DS5 DDR2 5PCX/2PCI SATA GLAN Sound S-775 retail	299,00
MSI	
945PL Neo3-F 945P/ICH7, PCI-E, DDR2, ATX retail	111,00
K9N Neo-F V3 nF560 DDR2,PCI-E16x,SATA2,GLAN 7369-001R	60,69
K9N4 SLI-F AM2 nF500SLI DDR2 PCI-E16x	78,42
P35 Neo2-FR, P35 (dual PC2-6400U DDR2) (7345-030)	98,90
P6N SLI nF650i Quad Core Powermainboard	101,03
Netzteile:	
Be-Quiet	
450W Straight Power retail	58,40
550W Straight Power retail	79,90
600W Dark Power Pro retail	123,70
600W Straight Power retail	83,70
650W Straight Power	91,20
700W Straight Power retail	107,60
750W Dark Power retail	161,30
850W Dark Power retail	214,80
LC-Power	

LC Power
Metatron Serie LC8850 850W V2.2 Arkangel retail



- ATX V2.2
- 140mm-Lüfter
- 850W max.
- Free-Plug Kabel-Management
- Aktiv-PFC
- 3 x PCI-Express
- 3 x +12V: 60A
- S-ATA
- Effizienz > 80%

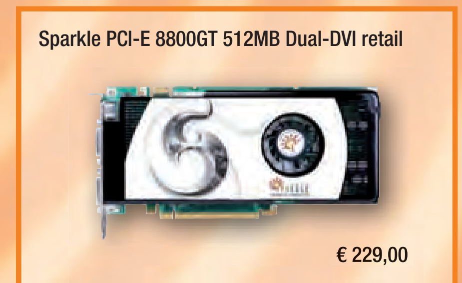
Anschlüsse: 24/20-Pin Mainboard, 4/8-Pin-Mainboard Server, Floppy, 3 x PCI-E, S-ATA, 4-Pin-Molex

€ 97,80

Artikel	Preis
Metatron Serie LC1050 1050W V2.9 LegionX retail	182,60
Metatron Serie LC1200 1200W V2.9 Monolith retail	221,00
Metatron Serie LC8700 700W V2.2 Hyperion retail	83,60
ProLine LC6560T 550W Titan 140mm Lüfter Netzteil retail	45,60
Silent Giant LC6420GP 420W Green Power 140mm Netzt, retail	31,70
Silent Giant LC6550G 550W/140mm v2,0 Netzteil retail	31,80
Silent Giant LC6550GP 550W Green Power 140mm Netzt, retail	34,79
Super Silent LC6550 550W 120mm Black/Silver Netzt, retail	28,70
Super Silent LC6550V2,0 550W Schwarz 12cm Netzteil retail	29,80
Thermaltake	
Toughpower 1000Watt Cable Management / W0132	262,16
Toughpower 1200Watt Cable Management / W0133	284,41
Toughpower 550Watt / W0096 /Crossfire certified retail	71,90
Toughpower 750Watt Cable Management / W0116 retail	103,53
Toughpower 850Watt Cable Management / W0131	157,67
Arbeitsspeicher: Tagespreise!	
MDT	
DDR1 184pin PC3200 512MB PC-400 bulk CL2,5 16chip	20,40
DDR1 184pin PC3200 1024MB PC-400 bulk CL2,5 16chip	43,90
DDR2 PC5300 512MB PC667 CL4	15,90
DDR2 PC5300 1024MB PC667 CL4/CL5	19,59
DDR2 PC5300 2048MB PC667 CL4 Retail 2x1024MB	40,00
DDR2 PC6400 512MB PC800 CL5	11,80
DDR2 PC6400 1024MB PC800 CL5 (M924-800)	21,60
DDR2 PC6400 2048MB PC800 CL5 Retail 2x1024MB retail	44,60
DDR2 SO-DIMM 200pin 512MB PC667 CL4 für Notebook	12,40
DDR2 SO-DIMM 200pin 1024MB PC667 CL4 für Notebook bulk	20,90
Samsung	
DDR2 PC5300 1024MB PC667	19,80
Aeneon	
DDR2 PC6400 1024MB PC800	19,30
Corsair	
DDR2 PC6400 1024MB XMS2 PC-800 (2x512MB) 5-5-5-12	63,90
DDR2 PC6400 2048MB XMS2 blackPC-800(2x1024) 4-4-4-12	72,80
DDR2 PC6400 2048MB XMS2 PC-800 (2x1024MB) 5-5-5-12	82,90
Kingston	
DDR2 PC6400 512MB PC800 Retail	47,48
DDR2 PC6400 1024MB PC800 Retail	90,32
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB PC-800)	96,60
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB PC-800)	130,78
Mushkin	
DDR2 PC6400 EM2 2048MB PC800 Enhance Memory 2x1024	75,20
DDR2 PC6400 HP2 2048MB PC800 High Perform, 2x1024	78,70
DDR2 PC6400 SP2 1024MB PC800 Standard Perform,1x1024	26,30
DDR2 PC6400 SP2 2048MB PC800 Standard Perform 2x1024	54,90
DDR2 PC6400 SP2+ 1024MB PC800 Standard Perform1x1024	33,00
DDR2 PC6400 SP2+ 2048MB PC800 Stand,Perf,+ 2x1024	72,59
DDR2 PC6400 SP2+ 4096MB PC800 Stand, Perfor, 2x2048	229,90
DDR2 PC6400 XP2 1024MB PC800 Extreme Perform, 2x512	63,00
DDR2 PC6400 XP2 2048MB PC800 Extreme Perform,2x1024	156,60
DDR2 PC8500 XP2 2048MB PC1066 Extreme Perform 2x1024	173,90
OCZ	
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC-800 OCZ2G8002GK	85,68
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC-800 OCZ2G800R22GK	58,40
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC-800 Reaper HPC Edition	113,05
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC800 NVIDIA SLI-Edition	69,80
DDR2 PC6400 2048MB(2x1024MB) Reaper PC800	77,50
Grafikkarten ATI:	
Powercolor	
PCI-E HD2400Pro 256MB DDR2 TV/DVI retail	37,30
PCI-E HD2400ProSCS 256MB Silent TV/DVI passiv gek retail	46,00
PCI-E HD2400XT 256MB DDR3 retail	55,00
PCI-E HD2600Pro 256MB DVI retail	68,50
PCI-E HD2600Pro 512MB DVI retail	72,50
PCI-E HD2600ProSCS3 256MB TV/DVI retail	78,42
PCI-E HD2600PROSCS3 512MB TV/DVI retail	77,00
PCI-E HD2600XT DDR3 256MB Dual-DVI retail	89,00
PCI-E HD2600XT DDR3 512MB TV/DVI retail	101,90
PCI-E HD2600XT DDR4 256MB Dual-DVI 128bit retail	113,88
PCI-E HD2900Pro 512MB VIVO Dual-DVI retail	289,00
PCI-E HD2900XT 512MB A60C-TVE3 retail	319,00
PCI-E HD2900XT 1GB DDR4 HDMI retail	419,90
PCI-E X1950Pro 256MB AC2 Dual-DVI/TV-Out retail	137,74

Artikel	Preis
PCI-E X1950Pro 256MB Arctic Cooling retail	104,90
PCI-E X1950Pro 256MB Dual-DVI A57C-TD3 retail	135,90
PCI-E X1950Pro 512MB AC2 Dual-DVI retail	119,90
PCI-E X1950Pro 512MB Arctic Cooling Dual-DVI retail	122,54
PCI-E X1950Pro Xtreme 512MB VIVO retail	144,00
PCI-E X1950ProSCS3 256MB Passiv-Silent-Coolingsys retail	128,50
PCI-E X1950ProSJCS3 256MB Passiv-Silent-Coolingsys retail	132.50
PCI-E HD3850 256MB retail	152,32
PCI-E HD3850 PCS 512MB Dual-DVI with Dongle retail	172,55
PCI-E HD3870 512MB retail	208,90
PCI-E HD3870 Extreme 512MB TV/DVI retail	208,25
XpertVision	
PCI-E HD2400Pro Sonic 256MB bis 1GB HDTV retail	36,35
PCI-E HD2400XT Sonic 256MB HDTV retail	52,50
PCI-E HD2600Pro Sonic 256MB HDMI retail	66,00
PCI-E HD2600XT Sonic 256MB HDTV retail	80,92
PCI-E HD2600XT Super 512MB Dual-DVI retail	102,34
PCI-E HD2900XT 512MB Dual-DVI retail	319,45
Video/TV-Karten:	
Kworld	
DVB-T320U Hybrid DVBT+Analog Stick retail	49,90
DVB-T355U DVBT USB-Stick ohne Remote control retail	28,99
Grafikkarten nvidia:	
Sparkle	
Calibre PCI-E P860(8600GT) 512MB TV/DVI retail	129,90
Calibre PCI-E P880(8800GTS) 640MB OverCl,Edi,TEC FAN retail	335,00
PCI-E 8400GS 256MB TV/DVI Passiv retail	38,90
PCI-E 8500GT 256MB Passive HDTV/HDCP	62,90
PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI retail	65,45
PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI-I HDTV/HDCP	67,83
PCI-E 8500GT 512MB Passiv HDCP retail	64,55
PCI-E 8500GT 512MB TV/DVI retail	68,50
PCI-E 8600GT 256MBDDR2 TV/DVI retail	81,00
PCI-E 8600GT 256MBDDR3 Dual DVI retail	77,50
PCI-E 8600GT 256MBDDR3 Passive D-DVI TV/ retail	96,90

Sparkle PCI-E 8800GT 512MB Dual-DVI retail



€ 229,00

Artikel	Preis
PCI-E 8600GT 512MBDDR2 TV/DVI retail	81,50
PCI-E 8600GTS 256MB Dual DVI retail	123,90
PCI-E 8600GTS 256MB Passive with Zalmann Cooler retail	140,90
PCI-E 8600GTS 512MB Dual-DVI retail	145,80
PCI-E 8800GTS 512MB TV/DVI retail	269,90
PCI-E 8800GT 512MB Passiv CoolPipe retail	234,00
PCI-E 8800GTX 768MB retail	399,00
XpertVision	
PCI-E 8400GS 256MB TV/DVI Active Cooler retail	41,53
PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI retail	66,64
PCI-E 8500GT Super 512MB TV/DVI retail	65,50
PCI-E 8500GT Super+ 1GB TV/DVI retail	75,90
PCI-E 8600GT 256MB DDR3 TV/DVI	85,68
PCI-E 8600GTS 256MB TV/DVI 128bit/GDDR3	119,90
PCI-E 8600GTS 512MB TV/DVI 128bit/GDDR3 retail	145,60
PCI-E 8800GT 512MB retail	229,00
PCI-E 8800GT Sonic Overclock 512MB retail	234,90
PCI-E 8800GT Super 1024MB retail	244,90

buhmann-marketing.de

Wir sponsern:



Jetzt neu bei uns: Ratenzahlung!

Ab einem Einkaufswert von € 300,- können Sie ab sofort unsere neue unkomplizierte Ratenzahlung in Anspruch nehmen.
Einfacher und günstiger geht es nicht!

Technik-Check Universe at War

Von: Frank Stöwer

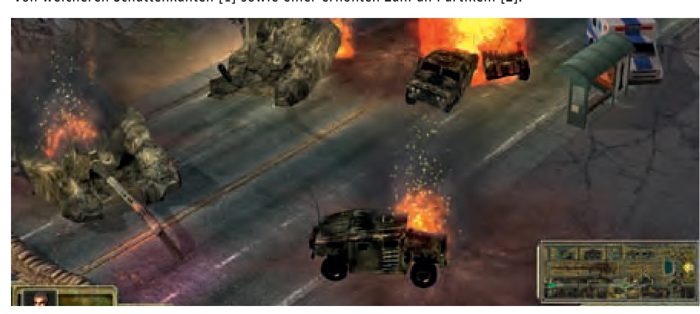
Wie stark fordert Petroglyphs neues DX-10-Strategiespiel Ihre Hardware? Wir geben Ihnen die Antwort.

Da die Engine mit rund 25 Prozent Leistungssteigerung messbar von einem zusätzlichen Prozessorkern profitiert, empfehlen wir mindestens eine Dual-Core-CPU der Mittelklasse, wie eine Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 6000+. In puncto Grafikkarte gilt: Im DX-9-Modus reicht für alle Details eine 7950 GT/1950 Pro. Wer die DX-10-Optik vorzieht benötigt eine 8800 GT oder Radeon HD3870/2900 XT. Mit nur einem GB Speicher verlängern sich die Ladezeiten und es kommt zu Einbrüchen bei der Fps-Rate. ❑



▲ **DIRECT X 9** | Mit allen aktivierten Details braucht sich **Universe at War** schon unter Direct X 9 in puncto Optik vor der Konkurrenz nicht zu verstecken.

▼**DRIECT X 10** | Eine leistungsstarke Grafikkarte vorausgesetzt, kommen Sie unter DX 10 in den Genuss von weicheren Schattenkanten [1] sowie einer erhöhten Zahl an Partikeln [2].



DIE RICHTIGEN EINSTELLUNGEN FÜR IHR SYSTEM

EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Videoauflösung/Direct X 10 (Win Vista):	1.024x768/Aus
Antialiasing/Anisotroper Texturfilter im Treiber:	Aus/Aus
Shader-Details:	Schieberegler auf Mitte
Partikeldetails:	Schieberegler auf Mitte
Geometriedetails:	Niedrig
Wasserdetails:	Niedrig
Texturendetails:	Hoch
Schattendetails:	Niedrig
Umgebungsdetails:	Schieberegler auf Mitte
Bloom:	Aus
Hitzeverzerrung :	Aus

DETAILSCHWUND | Die Hardware garantiert nur dann ein ruckelfreies Spielvergnügen, wenn Sie viele Details reduzieren.



SYSTEMKONFIGURATION

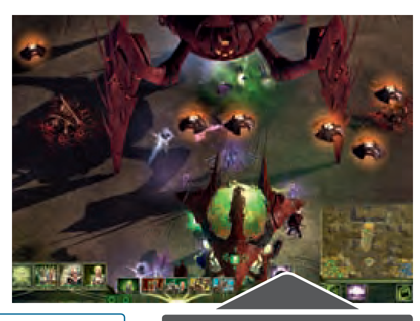
- **PROZESSOR:** Athlon 64 3800+
- **GRAFIKKARTE:** Radeon HD2600 XT (256)
- **ARBEITSSPEICHER:** 1 GB RAM



EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Videoauflösung/Direct X 10 (Win Vista):	1.280x1.024/aktiviert
Antialiasing/Anisotroper Texturfilter im Treiber:	Aus/8:1 AF
Shader-Details:	Hoch
Partikeldetails:	Hoch
Geometriedetails:	Hoch
Wasserdetails:	Hoch
Texturendetails:	Hoch
Schattendetails:	Hoch
Umgebungsdetails:	Hoch
Bloom:	An
Hitzeverzerrung :	An

FORDERND | Egal ob unter XP (DX 9) oder Vista (DX 10), Kantenglättung ist mit der 8800 GT nicht drin, wohl aber ein achtfacher anisotroper Texturfilter.



SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** C2D E6600/X2 6000+
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 8800 GT
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM



LEISTUNGSCHECK

Spielbarkeit: Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

***Qualitätsmodus:** Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

PROZESSOREN		Geforce 6600 GT, Geforce 8500 GT, Radeon X800 Pro, Radeon X1650 Pro: 800x600	Geforce 6600 GT, Geforce 8500 GT, Radeon X800 Pro, Radeon X1650 Pro: 1.024x768	Geforce 6800 GT/Ultra, Geforce 7600 GT, Radeon X1600 XT, Radeon X1800 GTO/XL: 1.024x768	Geforce 6800 GT/Ultra, Geforce 7600 GT, Radeon X1600 XT, Radeon X1800 GTO/XL: 1.280x1.024	Geforce 7900/7950 GT, Geforce 8600/8800 GTS, Radeon X1900 XT/GT, Radeon X1950 GT/Pro: 1.024x768	Geforce 7900/7950 GT, Geforce 8600/8800 GTS, Radeon X1900 XT/GT, Radeon X1950 GT/Pro: 1.280x1.024	Geforce 7900 GTX, Geforce 8800 GTS/GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, Radeon X2900 XT (Qualitätsmodus*): 1.024x768	Geforce 7900 GTX, Geforce 8800 GTS/GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, Radeon X2900 XT (Qualitätsmodus*): 1.280x1.024
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 3 GHz oder Athlon XP 3000+ / 64 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 X2 5000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 6000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM	Spielbarkeit
256 MB	Unzumutbar
512 MB	Unzumutbar
1.024 MB	Akzeptabel
2.048 MB	Optimal

Ohne einen Prozessor mit zwei oder mehr Kernen kommt kein ruckelfreier Strategiespaß auf. Ein Mittelklassemodell reicht nur für die höchstmögliche Detailstufe, wenn es zusammen mit einer 8800 GT/HD3870 zum Einsatz kommt, da diese Karten genügend Leistung für die Direct-X-10-Grafik besitzen. 2 GB RAM sind ebenfalls Pflicht.

Tuning
Die vier wichtigsten Schalter

TIPP 1:
AUF ALLE SCHATTEN VERZICHTEN



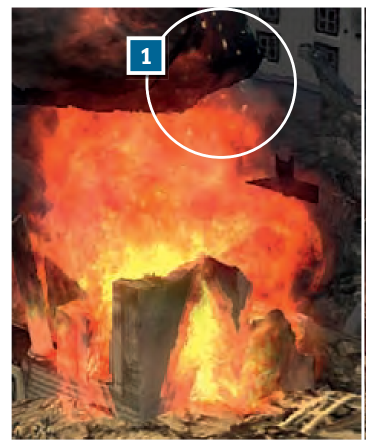
◀ **REALISTISCH** | Jede Einheit wirft einen dynamischen Schatten auf das Gelände (1) sowie auf sich selbst (2), der wie die Modelle sehr detailliert ausfällt. Das garantiert eine wirklichkeitsgetreue Optik, setzt aber auch eine leistungsstarke Grafikkarte voraus.

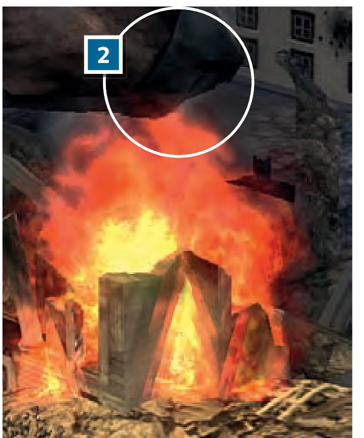
▶ **LEISTUNGSPLUS** | Wie bei vielen Spielen bietet auch bei **Universe at War** das Abschalten der Schatten (3, 4) das größte Tuning-Potenzial von 17 Prozent (gemessen mit X2 5000+, 7900 GT, 2 GB RAM). Die Maßnahme lohnt sich für Spieler mit einer schwachen Grafikkarte.



TIPP 2:
DIE QUALITÄT DER PARTIKELEFFEKTE VERRINGERN

Das Strategiespiel geizt nicht mit Partikeleffekten. Bei der Feuerdarstellung kann der Spieler in der höchsten Detailstufe viele dieser vom Prozessor berechneten Mini-Dreiecke sehen (1). Spielen Sie mit einem Einkern-Modell, reduzieren Sie die Zahl der Partikel auf ein Minimum (2). So steigt die Fps-Rate um bis zu 13 Prozent.





TIPP 4:
DEN HITZEVERZERREFFEKT AUSSCHALTEN

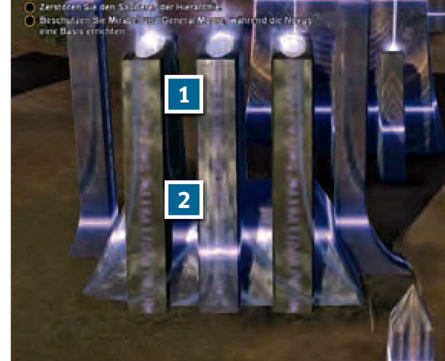
Post-Processing-Effekte wie Bloom (1) oder Hitzeverzerrung (2) sind sehr rechenintensiv für den Grafikchip. Steckt in Ihrem PC nur eine 3D-Karte der unteren Mittelklasse (Geforce 7900 GT/Radeon HD2600 XT), deaktivieren Sie für eine Mehrleistung von bis zu elf Prozent die Option „Bloom" (3) und „Hitzeverzerrung" (4) im Grafikmenü.



TIPP 3:
MIT NIEDRIGER TEXTUR-QUALITÄT SPIELEN

Wer mit einer Einsteiger-Grafikkarte um jedes einzelne Bild pro Sekunde kämpft, sollte auch mit einem niedrigen Detailgrad bei den Texturen (1,2) vorlieb nehmen. Dadurch können Sie die Fps-Rate um bis zu zehn Prozent steigern. Die Kehrseite der Medaille: Die Grafik verschlechtert sich deutlich und viele der sehenswerten Texturdetails wie Bump- (3) und Specular-Maps (4) verschwinden. Außerdem sehen alle Texturen unscharf aus.





Gamer Dream 745



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

975,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	975 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1015 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1085 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1305 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1085 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1695 €

Gamer Dream 705



715,€

FARBAUSWAHL



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8500GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	715 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	729 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	815 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1039 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	815 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1429 €





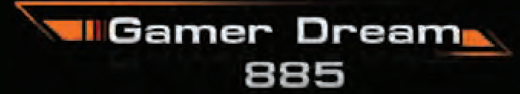
949, €

FARBAUSWAHL



- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

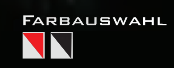
T7500 (4 MB L2Cache, 2.0GHZ)	949 €
T7700 (4 MB L2Cache, 2.2GHZ)	1029 €
T7800 (4 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1199 €





1449,€

FARBAUSWAHL



- NVIDIA® 780i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800GTS 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	1449 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1464 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1595 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1789 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1565 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2175 €

WWW.iBUYPOWER.DE



DX-10-NACHSCHUB | Nach der Geforce 8800 GT präsentiert Nvidia mit der 8800 GTS die nächste DX-10-Karte für Spieler.

Direct X 10 auf hohem Niveau

Von: Raffael Vötter

Nvidias neue 8800 GTS mit 512 MB Speicher ist da! PC Games vergleicht fünf Exemplare im Rahmen eines riesigen Testfelds.

Sofern Sie noch Weihnachtsgeld übrig haben, ist der Grafikkartenmarkt momentan ein gutes Investitionsziel. Die Hersteller präsentierten Ende des vergangenen Jahres eine Fülle von spielertauglichen DX-10-Mittelklasse-Modellen, diesen Monat gesellen sich noch zehn weitere dazu. Besonders interessant: Was leistet die neue Geforce 8800 GTS mit 512 MB Grafikspeicher im Vergleich?

Zunächst deren technische Daten im Schnelldurchlauf: Wie die Geforce 8800 GT setzt auch die neue GTS auf den G92-Chip, der in 65 Nanometern Strukturbreite gefertigt wird (G8x: 90 Nanometer). Das Novum der GTS ist, dass der Grafikchip 128 aktive Shader-ALUs und 64 Textureinheiten (TMUs) bei gleichzeitig acht Prozent mehr Takt auffährt. Die GT verfügt nur über 112 respektive 56 Recheneinheiten. Das verschafft der G92-GTS rechnerisch einen etwa 24-prozentigen Vorteil. Doch was bleibt davon in der Spielepraxis übrig?

Wir testen jede Herstellerkarte auf 3D-Leistung, Lautstärke, Stromverbrauch, Zubehör, Garantiedauer und in unzähligen weiteren Disziplinen. Damit ist eine Bewertung des Gesamtpakets gewährleistet, der Preis wirkt sich nicht auf die Endnote aus. Eine Auswahl der Kriterien finden Sie in der großen Testtabelle auf den letzten beiden Seiten dieses Artikels. Beachten Sie, dass alle Preisangaben mit Vorsicht zu genießen sind. Bei Redaktionsschluss waren GT- und GTS-Karten allerdings kaum lieferbar, die Preise müssen sich ebenfalls erst noch einpendeln. Um die Lieferbarkeit der Radeon-HD38x0-Karten stand es kaum besser.

EDEL-GRAFIKKARTEN 8800 GT AC-S1 LUXURY EDITION:
Mit seinem leisen und schnellen Luxusexemplar beweist der Online-Shop Edel-Grafikkarten.de Mut zur Größe. Anstelle des Nvidia-Referenzkühlers befindet sich ein Accelero S1 von Arctic Cooling auf der Platine. Dieser beansprucht zwei Erweiterungssteckplätze, hält den Chip aber auf exzellenten 45 Grad bei einem konstanten Lärmpegel von 0,5 Sone. Dabei läuft diese Geforce 8800 GT werkseitig mit 679/950 MHz (Grafikchip-/Speichertakt) und damit auf dem hohen Fps-Niveau der MSI NX8800GT-OC. Randnotiz: Die Basis der Karte stammt laut den beiliegenden Schriften vom Hersteller Xfx.

Ausgehend von der Standard-Übertaktung ist trotz guter Temperaturen nicht viel Luft nach oben: 720 MHz Chip- und 1.063 MHz Speichertakt sind gut, aber nicht außergewöhnlich. An Zubehör liegen die DX-10-Version von **Company of Heroes**, zwei DVI-VGA-Adapter sowie weitere für YUV und Strom bei. Das größte Manko der

insgesamt besten GT/512 ist ihr Preis. Der Shop bietet sie erst ab 300 Euro feil. Wer diese Kosten nicht scheut, bekommt eine leistungsfähige, leise und gut gekühlte Karte.

PALIT/XPERTVISION GEFORCE 8800 GT SONIC

Während die meisten Hersteller Nvidias Referenzdesign übernehmen, montiert Xpertvision einen Dual-Slot-Kühler auf seine Geforce 8800 GT/512. Damit geht zwar der Verlust des Erweiterungsslots unter der Grafikkarte einher, dafür ist die Kühlleistung sehr gut: 62 Grad erreicht der Grafikchip der Sonic unter Last (rund 20 Grad weniger als mit dem Referenzkühler). Die Lüftersteuerung bleibt trotz der Modifikation intakt und sorgt automatisch für 0,5 Sone Lärmpegel, im Windows-Leerlauf sind es unhörbare 0,3 Sone. Dabei läuft die Karte ab Werk mit 648/950 MHz und ist dementsprechend eine der schnellsten ihrer Art.

Im Übertaktungstest erreicht sie mit 756/1.134 MHz außerdem einen neuen Rekord unter den GT-Grafikkarten. Packungsbeilagen sind unter anderem die Vollversion von Tomb Raider: Anniversary, ein DVI-VGA- sowie ein DVI-HDMI-Adapter für Freunde kopiergeschützter HD-Medien. Insgesamt ist 8800 GT von Xpertvision eine der besten 8800-GT-Karten.

GAINWARD BLISS 8800 GTS PCX

Bei dieser Geforce 8800 GTS, die sich strikt an das Referenzdesign hält, wagt Gainward keine Experimente: Die Taktung von 648/972 MHz geht ebenso wie die Speichermenge von 512 MB mit Nvidias Empfehlung konform, auch der Dual-Slot-Kühler wurde lediglich mit einem eigenen Aufkleber bestückt. Entsprechend unauffällig verhält sich die Bliss in den Benchmarks: Der Leistungsabstand zu standardmäßig getakteten GT-Karten beträgt zehn bis 15 Prozent, die Stromaufnahme unter Last unterscheidet sich um etwa 20 Watt von der hauseigenen 8800 GT (236 anstatt 211 Watt).

Die Ausstattung hingegen ist identisch: Auch hier liegen die Vollversion von Tomb Raider: Anniversary, das Expertool, ein DVI-VGA, ein YUV- und ein Stromadapter bei. Der Kühler sorgt für Last-Temperaturwerte knapp unter 80 Grad und ermöglicht bei maximal 0,5 Sone auch 783/1.058 MHz im Dauerbetrieb – ein guter Wert. Interessant: Als eine von wenigen Karten meldet dieses Modell eine BIOS-Nachricht beim Rechnerstart. Fazit: Eine gute Spielerkarte mit drei Jahren Garantie.

MSI NX8800GTS-T2D512E-OC

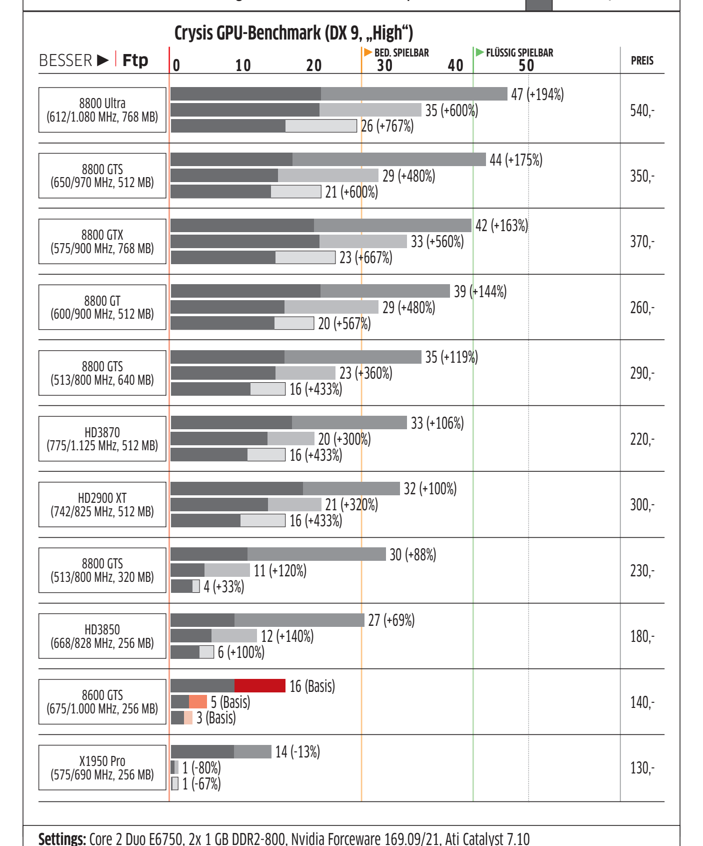
Wie der kryptische Name schon vermuten lässt, handelt es sich hierbei um eine dezent übertaktete Geforce GTS/512. Statt der von Nvidia spezifizierten 648/972 MHz (Chip-/Speichertakt) läuft der Grafikprozessor mit satten 729 MHz, der Speichertakt bleibt hingegen unangetastet. Dementsprechend ist die NX8800 GTS genauso schnell wie unser knapper Testsieger von Point of View. Der Rest der Platine wirkt vertraut: Über einen Dual-Slot-Kühler samt Herstelleraufkleber verfügen bisher alle 8800 GTS/512-Grafikkarten. Auch die Temperatur- und Geräuschwerte erinnern mit etwas über 80 Grad respektive 0,5 Sone an die (übertaktete) Konkurrenz. Das Zubehör gleicht der Geforce 8800 GT aus gleichem Hause: Colin McRae Rally: Dirt als Vollversion, das hauseigene Hilfsprogramm Star OSD, ein S-Video-Kabel sowie alle wichtigen Adapter (DVI-VGA und YUV) liegen der Schachtel bei. Mit diesem Produkt erwerben Sie eine der potentesten Grafikkarten im 300-Euro-Bereich.

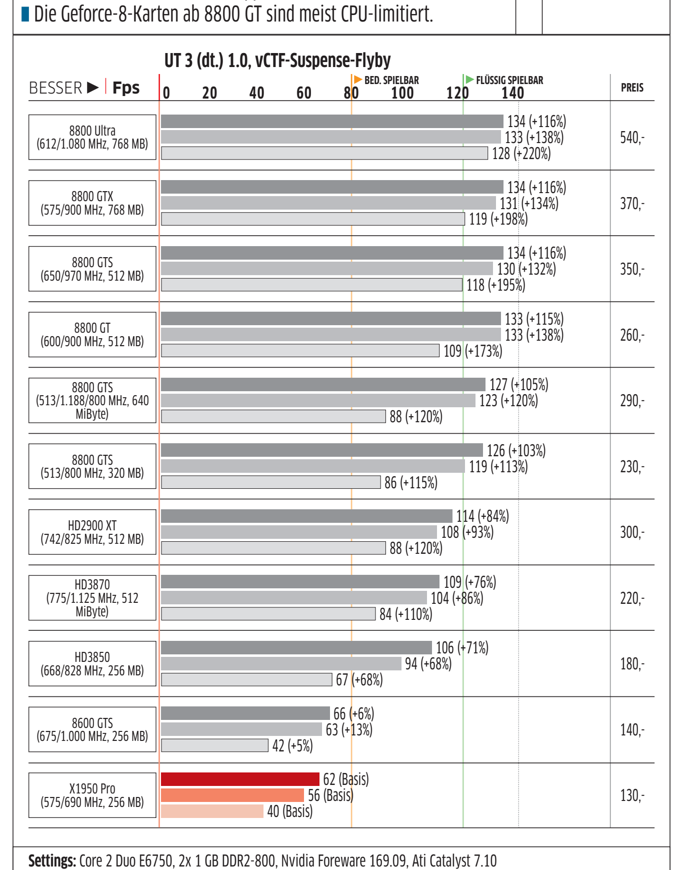
ASUS EN8800 GTS

Obwohl Asus gerne Eigenkreationen präsentiert, ist man zur Veröffentlichung der Geforce 8800 GTS/512 wenig experimentierfreudig. Die EN8800 GTS unterscheidet sich von Gainwards GTS nur durch den Kühler-Aufkleber und das Zubehör. Gemäß der Nvidia-Spezifikation taktet auch die Asus-Karte

WAS IST?

- **DIRECT X 10** Programmierschnittstelle, die allgemeinen Zugriff auf Grafikprozessoren gibt. Direct X 10 ist exklusiv unter Windows Vista verfügbar. Die Geforce 8800 GTX ist die erste DX-10-Grafikkarte.
- **SHADER** Steuerprogramm für einen Grafikchip mit Anweisungen für jedes Pixel bzw. jeden Eckpunkt (Vertex).
- **SHADER-ALU** Arithmetic Logical Unit. Berechnet innerhalb des Grafikchips die anfallenden Arithmetik-Aufgaben.





EMPFEHLUNG DER REDAKTION: POINT OF VIEW 8800 GTS EXO EDITION

Eine der schnellsten Grafikkarten des Testfelds ist (knapp) der Gesamtsieger.

EINHEITLICH | Abgesehen vom Aufkleber entspricht die Karte ganz Nvidias Referenzdesign.

PC Games TOP-PRODUKT 03/2008 1,98

Die „Extreme Overclocking"-Edition (Exo) von Point of Views Geforce 8800 GTS läuft ab Werk mit einem auf 702/999 MHz erhöhten Takt (Standard: 648/970 MHz). Das sichert der 512-MB-Karte knapp den Leistungsthron im Testfeld: Crysis läuft in 1.280x1.024 und 4x FSAA/8:1 AF noch mit gut spielbaren 32 Fps. Dieses Niveau erreicht sonst nur die MSI NX8800 GTS. Der Stromverbrauch liegt etwa fünf Watt über einer GTS mit Standardtakt.

Point of View hält sich strikt an Nvidias Referenzdesign. Der Dual-Slot-Kühler ist mit 0,4 (2D) respektive 0,5 Sone (3D) fast nicht hörbar, die Grafikchiptemperatur steigt dabei unter Last über 80 Grad Celsius. Trotzdem erreichen wir im Übertaktungstest ohne Änderung der Lüfterdrehzahl stabile 783/1.107 MHz – ein exzellenter Wert beim Speicher. Die Framerate steigt dadurch um 10 Prozent und damit meist über das Niveau einer 8800 Ultra. Das Zubehör besteht aus der Vollversion von Die Siedler 6, einem DVI-VGA- und dem obligatorischen Stromadapter. Außerdem lassen sich die DVI-Ausgänge mittels eines weiteren Adapters zu HDMI befähigen. Fazit: relativ teuer, aber schnell. Wer auf hohe Rechenleistung Wert legt, ist hier richtig. (rv)

Preis: ca. € 350,- | **Preis-Leistung:** Befriedigend | **Gesamtnote:** **1,98**

mit 648/972 MHz und nutzt 512 MB GDDR3-Grafikspeicher mit 1,0 Nanosekunden Zugriffszeit. In den Benchmarks reiht sie sich dementsprechend knapp vor den übertakteten 8800-GT-Karten ein. Auch die Kühlung arbeitet mit einer maximalen Grafikchiptemperatur von 81 Grad und leisen 0,5 Sone unauffällig. In Sachen Zubehör gibt es einen Schnitt zwischen der EN8800 GT und der GTS: Bei Letzterer suchen Sie die Vollversion von Company of Heroes: Opposing Fronts vergeblich, die Asus-Software und diverse Adapter liegen allerdings bei. Positiv und Asus-typisch bleibt auch die dreijährige Garantiedauer. Auf jeden Fall ist die EN8800 GTS ein schnelles Spielgerät mit Minimalistenzubehör. Neben dieser Karte existiert auch eine „TOP"-Version mit dezenter Übertaktung.

LEADTEK WINFAST PX8800 GT EXTREME

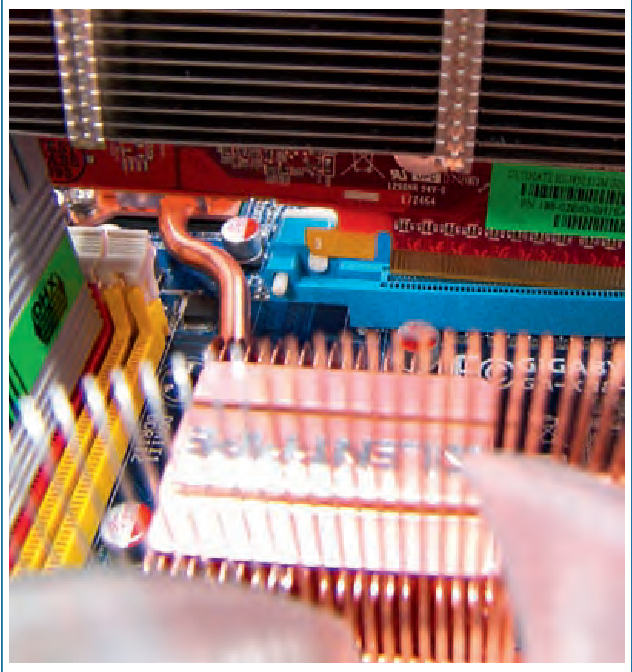
Die GT/512 aus dem Hause Leadtek folgt dem Trend standardmäßig erhöhter Taktraten und Nvidias unverändertem Referenzdesign. Satte 679 MHz Grafikchiptakt meldet uns der aktuelle Riva Tuner. Das entspricht einer 13-prozentigen Übertaktung des Grafikchips. Der 512 MB große GDDR3-Speicher (1,0 ns) arbeitet um rund elf Prozent übertaktet mit 999 MHz. Wenig überraschend setzt sich die Extreme damit an die Spitze des Testfelds. Crysis läuft bei hohen Details (Direct X 9) in 1.280x1.024 und 4x FSAA/8:1 AF noch mit durchschnittlich 31 Fps.

Der schmale Single-Slot-Kühler hält den Grafikchip in unseren Tests auf 82 Grad und wird dabei bis zu 0,8 Sone laut (2D-Modus: 0,6 Sone). Eine große Übertaktung ist nicht mehr möglich, unser Exemplar wird oberhalb von 720/1.058 MHz instabil. In Sachen Ausstattung liegt der Karte die Vollversion von Neverwinter Nights 2 bei. Außerdem finden sich Adapter für YUV-Wiedergabe, für DVI-VGA und den Stromanschluss in der Packung. Mit der Winfast PC8800 GT Extreme präsentiert Leadtek die schnellste 8800 GT, die sich keine groben Schnitzer leistet.

ZOTAC GEFORCE 8800 GTS

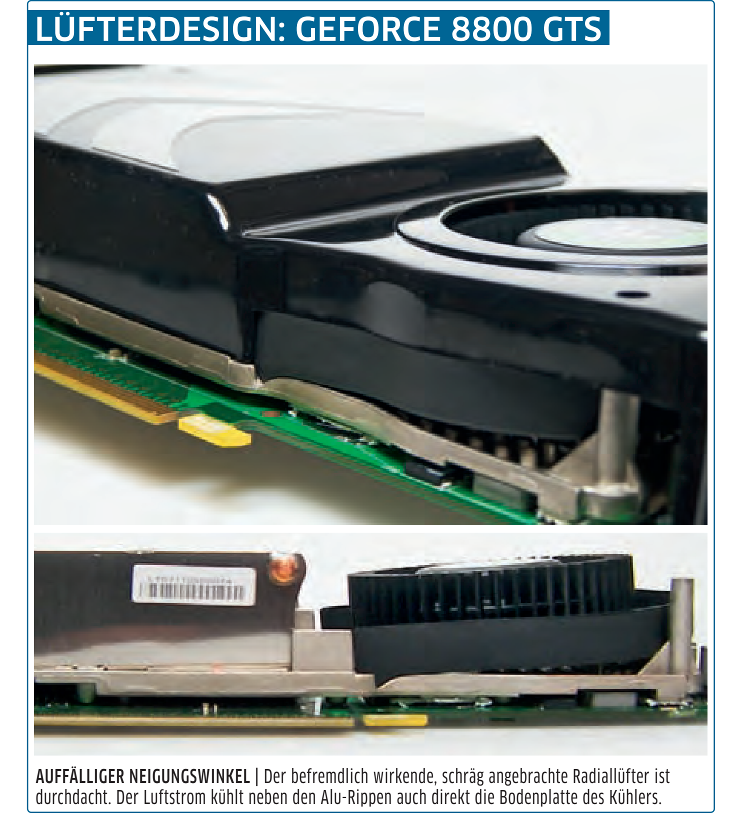
Die Zotac-Platine ist neben den Kreationen von Asus und Gainward die dritte GTS/512-Herstellerkarte, die das Referenzdesign ohne Modifikationen übernimmt. Das bedeutet auch hier eine Taktung von 648/972 MHz, 128 Shader-ALUs, eine 256-Bit-Speicheranbindung und 512 MB GDDR3-Videospeicher mit 1,0 Nanosekunden Zykluszeit. Der Dual-Slot-Kühler mit seinem 80-Millimeter-Lüfter gleicht den anderen GTS-Probanden bis auf den Aufkleber wie ein Ei dem anderen, die Kühlleistung ebenso. Die schlechtere Note gegenüber der Konkurrenz ist darin begrün-

MONTAGEPROBLEME BEI SAPPHIRE HD3850 ULTIMATE



ES WIRD ENG | Die Kombination aus hohem Speicher und dem Passivkühler der HD3850 Ultimate von Sapphire endet abhängig vom Platinenlayout mit einer Kollision.

LÜFTERDESIGN: GEFORCE 8800 GTS



AUFFÄLLIGER NEIGUNGSWINKEL | Der befremdlich wirkende, schräg angebrachte Radiallüfter ist durchdacht. Der Luftstrom kühlt neben den Alu-Rippen auch direkt die Bodenplatte des Kühlers.

det, dass Ausstattung sehr minimalistisch ausfällt. Außer einer Treiber-CD, diversen Adaptern und einer kurzen Anleitung liegt der Packung kein Gimmick in Form eines Spiels oder Anwendersoftware bei. Sollten Sie also primär auf die Grafikkarte schielen und auf Zubehör verzichten können, ist das Ihre Karte. Es muss sich jedoch erst zeigen, ob sie wirklich günstiger als andere Exemplare ist.

POWERCOLOR RADEON HD 3870

Die Ati/AMD-Spezifikation sieht für Radeon-HD3870-Karten Taktraten von 777/1.126 MHz (Grafikchip/Videospeicher) vor. Im 2D-Leerlauf fahren die HD38x0-Grafikkarten außerdem einen Chiptakt von 297 MHz, um Strom zu sparen – normalerweise. Die Komposition von Tul/Powercolor nutzt ein anderes BIOS, das die Karte zu jeder Zeit mit exakt 796/1.170 MHz arbeiten lässt. Wir vermuten, dass der 2D-Spartakt bei der Modifikation schlicht „vergessen" wurde, denn die ab Werk übertaktete HD3850 aus gleichem Hause verfährt genauso.

Bezüglich der Benchmarks kann sich die Powercolor-Karte knapp vor die MSI NX3870-OC setzen, die Unterschiede sind nicht von Relevanz. Die Lautstärke-Differenz aber schon: Mangels Lüftersteuerung röhrt der hier montierte Zerotherm GX815 konstant mit störenden 2,4 Sone. Dafür erreicht der Grafikchip nur 51 Grad unter Last – herausragend im Vergleich zum Referenzkühler, der (unhörbar) weit über 80 Grad Celsius zulässt. Das gute Ergebnis beim Übertakten von 878/1.260 MHz unterstreicht die Kühlleistung. Abgesehen vom Treiber liegt keine Software bei, dafür finden aber ein HDMI-DVI- und ein DVI-VGA-Adapter den Weg in die Packung. Die HD3870 von Powercolor ist zwar schnell, aber auch sehr laut. Ein Tipp: Schließen Sie den Lüfter ans Mainboard an und nutzen Sie die BIOS-Lüftersteuerung (sofern vorhanden).

HIS RADEON HD3870

Nicht nur Sapphire hält sich strikt an AMDs Empfehlungen, auch HIS wagt keine Experimente. Diese HD3870 arbeitet mit 297/777 MHz Chip- (2D/3D) und 1.126 MHz Speichertakt. Auch der Dual-Slot-Kühler entspricht dem Referenzdesign, man verzichtete im Vergleich zu Sapphire sogar auf einen eigenen Aufkleber. Die Leistung beeinträchtigt dies nicht, unter 3D-Last erreicht er bei 0,5 Sone dennoch 86 Grad Celsius. Unser Exemplar lässt sich trotz dieser hohen Temperatur bis zu 844/1.269 MHz übertakten. Wir empfehlen, mit dem Riva Tuner die Lüfterdrehzahl manuell zu erhöhen. Bis etwa 50 Prozent stört der Lärmpegel subjektiv nicht, sofern nicht auch der Rest des Rechners komplett lautlos ist. Die Sapphire-Karte punktet wegen ihrer Ähnlichkeit im Vergleich nur durch ihr Software-Paket – das aber deutlich. Derartige Beilagen sucht der Käufer bei HIS vergeblich. Wer eine Grafikkarte ohne Schnörkel sucht, darf zugreifen. Beachten Sie mögliche Preisdifferenzen zur Sapphire-Karte.

SAPPHIRE RADEON 2900 GT

Die günstigste Karte des Testfeldes ist gleichzeitig der heiße Tipp für Übertakter. Auf der Platine kommt der abgespeckte R600-Grafikchip der HD2900 XT mit 240 Shader-ALUs, 256 MB GDDR3-RAM mit 1,1 Nanosekunden Zugriffszeit und 3D-Taktraten von 601/800 MHz (Chip/Speicher) zum Einsatz. In der Packung liegen überdies zwei DVI-VGA- und ein DVI-HDMI-Adapter, ein Cinch-Umstecker sowie eine Kabelpeitsche für den Anschluss an den HD-Fernseher. Auf der Software-Seite legt Sapphire den 3D Mark 06 und Cyberlinks DVD-Suite bei. Die Leistungswerte liegen durchweg unterhalb der HD2900-XT-Karten, auch die HD3850 ist in fast allen Tests schneller. Eine X1950 Pro schlägt die HD2900 GT allerdings immer. Der Kühler hält die Karte dabei konsequent unter 70 Grad. Doch selbst im 2D-Betrieb röhrt er mit lauten 2,8, unter Last gar mit inakzeptablen 4,5 Sone. Dafür lässt sich unsere Karte ohne weitere Maßnahmen auf exzellente 763/1.035 MHz übertakten. Bei Redaktionsschluss war lediglich die Beta-Version 3 des Ati Tools dazu in der Lage. Insgesamt betrachtet bietet jedoch eine Radeon-HD3850-Karte ein runderes Angebot fürs Geld. ❑

FAZIT: GRAFIKKARTEN

Sparfüchse mit Spieltrieb greifen zu AMDs HD3850-Karten mit 512 MB, die sich meist auf das Niveau der 3870 übertakten lassen. Falls es etwas mehr Leistung sein darf, führt ab etwa 220 Euro kein Weg an der Geforce 8800 GT mit 512 MiByte vorbei. Die neue GTS/512 bietet etwa 15 Prozent mehr Leistung, kostet aber über 300 Euro.

EMPFEHLUNG DER REDAKTION: SAPPHIRE HD3850 ULTIMATE

Passiv gekühlt und dennoch spieletauglich: unsere Empfehlung für geräuschempfindliche Zeitgenossen.

PC Games PREIS-LEISTUNG 03/2008 2,62



RESTRISIKO | Der Kühler verrichtet seinen Dienst gut, kann den Karten-Einbau aber vereiteln.

Die ultimative HD3850 taktet mit der AMD-Vorgabe von 669/828 MHz, hat aber 512 MB an Bord. Das im wahrsten Sinne des Wortes herausragende Merkmal ist aber die lautlose Kühlung. In der Schachtel finden sich außerdem die Black Box für Half-Life 2, der 3D Mark 06 sowie die Cyberlink DVD Suite. Darüber hinaus gibt es einen DVI-HDMI-Adapter, eine Crossfire-Bridge und einen DVI-VGA-, einen YUV- sowie einen Composite-Adapter.

Während unserer Tests erreichte der Grafikchip maximal 75 Grad, in einem schlecht belüfteten Gehäuse könnte es jedoch eng werden. Am offenen Testaufbau ohne weitere Kühlung gelingt uns auch der Betrieb mit 729/999 MHz. Dank des doppelt so großen Videospeichers überflügelt die Ultimate-Karte ihre 256-MB-Schwester in allen Spielen. Auf der Rückseite der Karte sitzt ein großer Passivkühler, der den Einbau der Karte vereiteln könnte. Ist Ihr Speicher höher als 3,5 Zentimeter und sitzt er sehr nah am ersten PCI-E-Slot, haben Sie ein Problem. Fazit: Wer eine leistungsfähige Karte sucht und auf unhörbare Kühlung Wert legt, macht mit der HD3850 Ultimate wenig falsch. Dank HDMI und HD-Beschleunigung ist sie auch voll HTPC-tauglich. (rv)

Preis: ca. € 180,- | **Preis-Leistung:** Befriedigend | **Gesamtnote:** 2,62

Stromkonsum (ganzer PC)

- Angegeben ist der Maximalwert in Watt.
- Die übertakteten 8800-GTS-Karten verbrauchen am meisten Strom.
- Die Radeons ziehen weniger Saft aus der Steckdose als die Geforces.

Legende: 3D-Last / 2D-Leerlauf

3D Mark 06, „Canyon Flight"

BESSER ◄ Watt	3D-Last (Watt)	PREIS
Sapphire HD3850 Ultimate	191	180,-
Gecube HD3850 X-Turbo III	192	180,-
Sapphire HD3850	192	180,-
Powercolor HD3850	200	180,-
Asus EN8800GT	211	220,-
His Radeon HD3870	212	200,-
MSI 8800GT-T2D512E-OC	213	230,-
Powercolor HD3870	214	200,-
MSI RX3870-T2D512E-OC	214	200,-
Xpertvision 8800 GT Sonic	215	250,-
Gainward 8800 GT PCX	216	240,-
Sapphire HD3870	217	200,-
Leadtek 8800 GT Extreme	226	240,-
Edel-Grafikk. AC-S1 Luxury	226	300,-
Asus EN8800 GTS	228	300,-
Zotac 8800 GTS	230	300,-
Sapphire HD2900 GT	234	130,-
Gainward 8800 GTS PCX	236	300,-
PoV 8800 GTS Exo Edition	241	350,-
MSI 8800GTS-T2D512E-OC	242	300,-

Settings: Core 2 Duo E6750, 2x 1 GB DDR2-800, Nvidia Forceware 169.09, Ati Catalyst 7.10

GRAFIKKARTEN

PC Games TOP-PRODUKT 1,98 03/2008

Produkt	8800 GTS Exo Edition	8800 GT AC-S1 Luxury Ed.	Bliss 8800 GTS PCX	8800 GT Sonic	NX8800GTS-T2D512E-OC
Hersteller/Webseite	Point of View (pointofview-online.com)	Edel-Grafikk. (www.edel-grafikkarten.de)	Gainward (www.gainward.de)	Xpertvision (www.xpertvision.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 350,-/befriedigend	ca. € 300,-/befriedigend	ca. € 300,-/gut	ca. € 250,-/gut	ca. € 300,-/gut
Grafikchip; Codename	Geforce 8800 GTS; G92	Geforce 8800 GT; G92	Geforce 8800 GTS; G92	Geforce 8800 GT; G92	Geforce 8800 GTS; G92
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shader-Takt)	702/702/1.728 MHz	679/679/1.620 MHz	648/648/1.620 MHz	648/648/1.620 MHz	729/729/1.836 MHz
Speichertakt (2D/3D)	999/999 MHz	950/950 MHz	972/972 MHz	950/950 MHz	972/972 MHz
Ausstattung (20%)	**2,65**	**2,80**	**2,68**	**2,45**	**2,78**
Speichermenge/Anbindung	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	Dual-Slot, 80-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Dual-Slot, 2x 50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Dual-Slot, 80-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Dual-Slot, 75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Dual-Slot, 80-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software/Tools	-	-	Expertool	-	Star OSD
Spiele-Vollversionen	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	Company of Heroes	Tomb Raider: Anniversary	Tomb Raider: Anniversary	Colin McRae: Dirt
Handbuch; Garantie	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Nicht vorhanden; 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel	-	-	-	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel
Adapter	HDMI-DVI, DVI-VGA, Strom	YUV-Adapter, 2x DVI-VGA, Strom	YUV-Adapter, DVI-VGA, Strom	YUV-Adapter, HDMI-DVI, DVI-VGA, Strom	YUV-Adapter, DVI-VGA, Strom
Eigenschaften (20%)	**1,50**	**1,55**	**1,50**	**1,50**	**1,50**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**1,91**	**1,86**	**1,96**	**2,03**	**1,94**
Temperatur	82 °C (Grafikchip)	45 °C (Grafikchip)	79 °C (Grafikchip)	62 °C (Grafikchip)	82 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,4/0,5 Sone; 23/25 dB(A)	0,5/0,5 Sone; 26/26 dB(A)	0,4/0,5 Sone; 23/25 dB(A)	0,3/0,5 Sone; 20/25 dB(A)	0,4/0,5 Sone; 23/25 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	153/241 Watt (ganzer PC)	151/226 Watt (ganzer PC)	151/236 Watt (ganzer PC)	148/215 Watt (ganzer PC)	155/242 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	783/1.944/1.107 MHz	720/1.728/1.063 MHz	783/1.944/1.058 MHz	756/1.836/1.134 MHz	783/1.944/1.064 MHz
1.280x1.024, kein FSAA/AF	47 Fps (gut)	43 Fps (gut)	44 Fps (gut)	43 Fps (gut)	48 Fps (gut)
1.280x1.024, 4x MSAA/8:1 AF	32 Fps (befriedigend)	31 Fps (befriedigend)	31 Fps (befriedigend)	31 Fps (befriedigend)	32 Fps (befriedigend)
Crysis 1.680x1.050, 4x MSAA/8:1 AF	23 Fps (ausreichend)	23 Fps (ausreichend)	23 Fps (ausreichend)	23 Fps (ausreichend)	23 Fps (ausreichend)
FAZIT	Wertung: **1,98** + Übertaktet + HDMI − Kühler braucht 2 Slots	Wertung: **1,99** + Hoch getaktet + Kühl und leise − Relativ teuer	Wertung: **2,01** + Schnell + Leise − Nur Standardtakt	Wertung: **2,01** + Kühlung und Übertaktung + HDMI − Kühler braucht 2 Slots	Wertung: **2,02** + Übertaktet + Leise − Relativ teuer



GRAFIKKARTEN

Produkt	EN8800 GTS	Winfast PX8800 GT Extreme	NX8800GT-T2D512E-OC	8800 GTS	Bliss 8800 GT PCX
Hersteller/Webseite	Asus (www.asuscom.de)	Leadtek (www.leadtek.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Zotac (www.zotac.com)	Gainward (www.gainward.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 300,-/gut	ca. € 240,-/sehr gut	ca. € 230,-/sehr gut	ca. € 300,-/gut	ca. € 240,-/sehr gut
Grafikchip; Codename	Geforce 8800 GTS; G92	Geforce 8800 GT; G92	Geforce 8800 GT; G92	Geforce 8800 GTS; G92	Geforce 8800 GT; G92
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shader-Takt)	648/648/1.620 MHz	679/679/1.674 MHz	663/663/1.674 MHz	648/648/1.620 MHz	602/602/1.512 MHz
Speichertakt (2D/3D)	972/972 MHz	999/999 MHz	950/950 MHz	972/972 MHz	900/900 MHz
Ausstattung (20%)	**2,73**	**2,65**	**2,68**	**2,85**	**2,68**
Speichermenge/Anbindung	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	Dual-Slot, 80-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Single-Slot, 50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Single-Slot, 50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Dual-Slot, 80-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Single-Slot, 50-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software/Tools	Asus-Tools	-	Star OSD	-	Expertool
Spiele-Vollversionen	-	Neverwinter Nights 2	Colin McRae Dirt	-	Tomb Raider: Anniversary
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Nicht vorhanden; 3 Jahre
Video-Kabel	-	-	S-Video-Kabel	-	S-Video-Kabel
Adapter	YUV-Adapter, DVI-VGA, Strom	YUV-Adapter, DVI-VGA, Strom	YUV-Adapter, DVI-VGA, Strom	YUV-Adapter, DVI-VGA, Strom	YUV-Adapter, DVI-VGA, Strom
Eigenschaften (20%)	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,50**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**1,96**	**2,00**	**2,00**	**1,97**	**2,04**
Temperatur	81 °C (Grafikchip)	82 °C (Grafikchip)	81 °C (Grafikchip)	82 °C (Grafikchip)	82 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,4/0,5 Sone; 23/25 dB(A)	0,6/0,8 Sone; 27/29 dB(A)	0,6/0,8 Sone; 27/29 dB(A)	0,4/0,5 Sone; 23/25 dB(A)	0,6/0,8 Sone; 27/29 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	151/228 Watt (ganzer PC)	157/226 Watt (ganzer PC)	148/213 Watt (ganzer PC)	151/230 Watt (ganzer PC)	155/216 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	756/1.890/1.080 MHz	720/1.782/1.058 MHz	738/1.728/1.053 MHz	756/1.890/1.053 MHz	720/1.674/1.008 MHz
1.280x1.024, kein FSAA/AF	44 Fps (gut)	44 Fps (gut)	43 Fps (gut)	44 Fps (gut)	39 Fps (befriedigend)
1.280x1.024, 4x MSAA/8:1 AF	31 Fps (befriedigend)	32 Fps (befriedigend)	31 Fps (befriedigend)	31 Fps (befriedigend)	29 Fps (befriedigend)
1.680x1.050, 4x MSAA/8:1 AF	23 Fps (ausreichend)	23 Fps (ausreichend)	23 Fps (ausreichend)	23 Fps (ausreichend)	20 Fps (ausreichend)
FAZIT	Wertung: **2,02** + Schnell + Leise − Minimalausstattung	Wertung: **2,03** + 12 Prozent übertaktet + Sehr schnell − Übertaktungspotenzial	Wertung: **2,04** + Übertaktet + Übertaktungspotenzial − Schwacher Kühler	Wertung: **2,05** + Schnell + Leise − Minimalausstattung	Wertung: **2,06** + Schnell + Vollversion beigelegt − Relativ teuer

GRAFIKKARTEN

Produkt	EN8800 GT	RX3870-T2D512E-OC	Radeon HD3870	Radeon HD3870 PCS	Radeon HD3870
Hersteller/Webseite	Asus (www.asuscom.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Tul (www.powercolor.com)	HIS (www.hisdigital.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 220,-/sehr gut	ca. € 200,-/gut	ca. € 200,-/gut	ca. € 200,-/gut	ca. € 200,-/gut
Grafikchip; Codename	Geforce 8800 GT; G92	Radeon HD3870; RV670	Radeon HD3870; RV670	Radeon HD3870; RV670	Radeon HD3870; RV670
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)	320/320	320/320	320/320	320/320
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shader-Takt)	602/602/1.512 MHz	297/800 MHz	297/777 MHz	796/796 MHz	297/777 MHz
Speichertakt (2D/3D)	900/900 MHz	1.126/1.126 MHz	1.126/1.126 MHz	1.170/1.170 MHz	1.126/1.126 MHz
Ausstattung (20%)	**2,73**	**2,53**	**2,45**	**2,60**	**2,65**
Speichermenge/Anbindung	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR4 (0,8 ns)	GDDR4 (0,8 ns)	GDDR4 (0,8 ns)	GDDR4 (0,8 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	Single-Slot, 50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Dual-Slot, 80-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Dual-Slot, 80-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Dual-Slot, 70-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Dual-Slot, 80-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software/Tools	Asus-Tools	Star OSD	Power DVD, 3D Mark 06	-	-
Spiele-Vollversionen	Company of Heroes: Opposing Fronts	Colin McRae Dirt, Herr der Ringe Online Trial	Half-Life 2: Black Box	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (englisch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel	-	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	-
Adapter	YUV-Adapter, DVI-VGA, Strom	Composite-Adapt., DVI-VGA, DVI-HDMI	Composite-Adapt., DVI-VGA, DVI-HDMI	YUV-Adapter, HDMI-DVI, DVI-VGA, Strom	YUV-, Comp.-Adapt., DVI-VGA, DVI-HDMI
Eigenschaften (20%)	**1,50**	**1,72**	**1,72**	**1,77**	**1,72**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**2,04**	**2,87**	**2,91**	**2,86**	**2,90**
Temperatur	79 °C (Grafikchip)	84 °C (Grafikchip)	86 °C (Grafikchip)	51 °C (Grafikchip)	86 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,6/0,8 Sone; 27/29 dB(A)	0,5/0,5 Sone; 26/26 dB(A)	0,5/0,5 Sone; 26/26 dB(A)	2,4/2,4 Sone; 38/38 dB(A)	0,5/0,5 Sone; 26/26 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	150/211 Watt (ganzer PC)	131/214 Watt (ganzer PC)	133/217 Watt (ganzer PC)	133/214 Watt (ganzer PC)	127/212 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	702/1.612/1.015 MHz	850/1.281 MHz	820/1.221 MHz	878/1.260 MHz	844/1.269 MHz
Crysis, 1.280x1.024, kein FSAA/AF	39 Fps (befriedigend)	34 Fps (befriedigend)	33 Fps (befriedigend)	34 Fps (befriedigend)	33 Fps (befriedigend)
Crysis, 1.280x1.024, 4x MSAA/8:1 AF	29 Fps (befriedigend)	21 Fps (ausreichend)	20 Fps (ausreichend)	21 Fps (ausreichend)	20 Fps (ausreichend)
Crysis, 1.680x1.050, 4x MSAA/8:1 AF	20 Fps (ausreichend)	16 Fps (ausreichend)	16 Fps (ausreichend)	16 Fps (ausreichend)	16 Fps (ausreichend)
FAZIT	Wertung: **2,07** + Schnell + Vollversion beigelegt − Übertaktungspotenzial	Wertung: **2,57** + Übertakung + Leise − Relativ heiß	Wertung: **2,58** + Leise + Softwarepaket − Relativ heiß	Wertung: **2,59** + Starker Kühler + Übertaktungspotenzial − Sehr laut	Wertung: **2,61** + Leise + 2D-Stromverbrauch − Minimalausstattung

GRAFIKKARTEN

Produkt	Radeon HD3850 Ultimate	Radeon HD3850 X-Turbo III	Radeon HD3850	HD3850 Xtreme PCS	Radeon HD2900 GT
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Gecube (www.gecube.com)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Tul (www.powercolor.com)	Sapphire (www.sapphiretech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 180,-/befriedigend	ca. € 180,-/befriedigend	Ca. € 180,-/befriedigend	Ca. € 180,-/befriedigend	Ca. € 130,-/befriedigend
Grafikchip; Codename	Radeon HD3850; RV670	Radeon HD3850; RV670	Radeon HD3850; RV670	Radeon HD3850; RV670	Radeon HD2900 GT; R600
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	320/320	320/320	320/320	320/320	320/320
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shader-Takt)	297/669 MHz	700/700 MHz	297/669 MHz	716/716 MHz	501/601 MHz
Speichertakt (2D/3D)	828/828 MHz	850/850 MHz	829/829 MHz	900/900 MHz	800/800 MHz
Ausstattung (20%)	**2,40**	**2,85**	**2,75**	**2,70**	**2,53**
Speichermenge/Anbindung	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	256 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	256 MB (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,1 ns)	GDDR3 (1,1 ns)	GDDR3 (1,1 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,1 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	1x Dual-Link DVI, 1x HDMI	2x Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	Passiv, RAM-Kühler	Dual-Slot, 80-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Single-Slot, 70-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Dual-Slot, 70-mm-Lüfter	Dual-Slot, 75-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software/Tools	Power DVD Suite, 3D Mark 06	-	Power DVD, 3D Mark 06	-	3D Mark 06, Cyberlink DVD-Suite
Spiele-Vollversionen	Half-Life 2 „Black Box“	-	Half-Life 2: Black Box	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel	YpBrB-Peitsche, Crossfire-Brücke	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	YpBrB-Peitsche, Crossfire-Brücke
Adapter	Comp.-Adapt., 2x DVI-VGA, DVI-HDMI	YUV-Adapter, 2x DVI-VGA, Strom	Composite-Adapt., DVI-VGA, DVI-HDMI	YUV-Adapter, DVI-VGA, Strom	Comp.-Adapt., 2x DVI-VGA, DVI-HDMI
Eigenschaften (20%)	**1,77**	**1,72**	**1,72**	**1,77**	**1,62**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; nein, da passiv	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**2,98**	**3,10**	**3,23**	**3,29**	**3,83**
Temperatur	75 °C (Grafikchip)	58 °C (Grafikchip)	74 °C (Grafikchip)	46 °C (Grafikchip)	69 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,0/0,0 Sone; 0 dB(A)	0,6/0,6 Sone; 27/27 dB(A)	0,4/0,4 Sone; 22/22 dB(A)	2,4/2,4 Sone; 38/38 dB(A)	2,8/4,5 Sone; 40,6/45,8 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	125/191 Watt (ganzer PC)	157/192 Watt (ganzer PC)	125/192 Watt (ganzer PC)	131/200 Watt (ganzer PC)	125/234 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	729/999 MHz	730/960 MHz	770/1.020 MHz	820/1.020 MHz	763/1.035 MHz
Crysis, 1.280x1.024, kein FSAA/AF	28 Fps (befriedigend)	29 Fps (ausreichend)	27 Fps (befriedigend)	30 Fps (befriedigend)	19 Fps (ausreichend)
Crysis, 1.280x1.024, 4x MSAA/8:1 AF	15 Fps (ausreichend)	19 Fps (ausreichend)	12 Fps (mangelhaft)	20 Fps (ausreichend)	5 Fps (mangelhaft)
Crysis, 1.680x1.050, 4x MSAA/8:1 AF	12 Fps (mangelhaft)	14 Fps (mangelhaft)	6 Fps (mangelhaft)	15 Fps (ausreichend)	3 Fps (mangelhaft)
FAZIT	Wertung: **2,62** + Lautlose Kühlung + HTPC-geeignet − Übertaktungspotenzial	Wertung: **2,78** + Kühl und leise + 512 MB Speicher − Übertaktungspotenzial	Wertung: **2,83** + Übertaktungspotenzial + Softwarepaket − Nur 256 MB Speicher	Wertung: **2,87** + Schnellste HD3850 + Echter HDMI-Port − Sehr laut	Wertung: **3,13** + Günstig + Enorme Übertaktung − Sehr laut



DRAHTLOS GLÜCKLICH | Die neue Generation der Draft-WLAN-Router eignet sich auch für die Übertragung großer Datenmengen.

WLAN-Router im Test

Von: Kristoffer Keipp/
Daniel Waadt

Egal ob PC, Notebook oder Spielekonsole – wer auf Kabel verzichten will, benötigt einen WLAN-Router. Wir zitieren vier Modelle ins Testlabor.

In den vergangenen zwei Jahren hat sich technisch bei den WLAN-Routern eine Menge getan. Viele Hersteller bieten inzwischen Geräte mit dem N-Entwurf (Draft 2.0) an. Dieser soll Übertragungsraten von 300 MBit/s und mehr ermöglichen. Im Vergleich dazu waren mit dem G-Entwurf, dem älteren Modell, nur bis zu 54 MBit/s möglich. In unseren Praxistests stellte sich jedoch schnell heraus, dass es sich dabei um einen theoretischen Wert handelte.

Keines unserer Testgeräte erreichte die vom Hersteller beworbenen Geschwindigkeiten. Um ein möglichst praxisnahes Ergebnis zu erzielen, führten wir unsere Tests in einem normalen Wohnhaus durch. Ein DSL-6.000-Anschluss von Arcor war dabei die Grundlage für alle Überprüfungen, die eine Internetverbindung benötigten. Die Geschwindigkeit der WLAN-Verbindung testeten wir mit zwei Centrino-Notebooks, von denen eines mit einem N-Entwurf- und das andere mit einem G-Entwurf-Wireless-Adapter von Intel ausgerüstet war. Um die Übertragungsrate der Netzwerkanschlüsse zu messen, nutzten wir zwei PCs mit 100-MBit-Netzwerkkarten. Dabei ist zu beachten, dass sogar zwei Router in unserem Testfeld mit Gigabit-Anschlüssen ausgestattet sind.

Wenn Sie Ihren alten Router durch einen der hier vorgestellten Verteiler ersetzen wollen, sollten Sie sicherstellen, dass Sie ein separates Modem besitzen oder gleich eines mit anschaffen. Die Fritzbox Fon WLAN 7270 ist das einzige Gerät in unserem Test, bei dem ein Modem bereits integriert ist. Im Folgenden stellen wir Ihnen die vier Testkandidaten vor:

AVM FRITZBOX FON WLAN 7270

Mit der Entwicklung der neuen Fritzbox Fon WLAN 7270 – dem offiziellen Nachfolger der Fritzbox 7170 – hat sich der Hersteller AVM viel Zeit gelassen. Daher waren andere Hersteller mit N-Geräten deutlich früher auf dem Markt vertreten. Das Warten scheint sich aber gelohnt zu haben, denn neben dem N-Entwurf steckt nun auch eine DECT-Unterstützung in dem neuen Multifunktions-WLAN-Verteiler. DECT ermöglicht bei diesem Gerät den Anschluss von bis zu fünf Mobiltelefonen. Ein direkter Vergleich mit den anderen reinen WLAN-Routern im Testfeld ist nur bedingt möglich, da AVM mit der Fritzbox Fon WLAN 7270 eine Komplettlösung inklusive DSL-Modem und VoIP-Unterstützung bereitstellt. Dementsprechend hoch fällt der Preis mit 190 Euro aus. Derzeit bietet AVM noch keinen Fritz-WLAN-USB-Stick nach N-Entwurf an. Mit unserem Centrino-N-Notebook und der WPA2-Verschlüsselung erreichte die Fritzbox 3,62 MB/s. Andere Modelle im Testfeld schaffen hier bis zu 4,90 MB/s (Netgear). Mit unserem G-Notebook kommt das AVM-Gerät auf gute 2,19 MB/s (Hama: 2,52 MB/s). Die WLAN-Reichweite ist im oberen Bereich anzusiedeln und liegt bei 15 Metern.

Wer keinen Platz für ein zusätzliches DSL-Modem oder eine Telefonanlage hat, kommt um die Fritzbox kaum herum. Nur der hohe Preis könnte Interessenten etwas abschrecken. Allerdings gehen wir davon aus, dass es die neue Fritzbox bald bei vielen Internetanbietern wie 1&1 oder Freenet zum Nulltarif gibt – vorausgesetzt natürlich, Sie schließen einen neuen Vertrag ab.

WAS IST?

- **RAFT- BZW. N-ENTWURF**
  Der neue WLAN-Entwurf 802.11n löst den 802.11g-Standard ab und ermöglicht theoretische Durchsatzraten von bis zu 600 MBit/s. Ein Stromsparprotokoll ist ebenfalls neu.

DLINK DIR-655

Obwohl in diesem Test vor allem die Geschwindigkeit bei der kabellosen Datenübertragung von Interesse ist, bei der sich das D-Link-Gerät im Mittelfeld platziert, zeigt der DIR-655 auch in anderen Bereichen Stärke. Mit gerade einmal 26 Grad Celsius an der wärmsten Stelle des Gehäuses ist er das Modell mit der geringsten Hitzeentwicklung. Erfreulich einfach ist die komplett auf Deutsch gehaltene Konfiguration, mit der selbst Anfänger keine Probleme haben sollten. Neben den drei abnehmbaren Antennen verfügt der DIR-655 auch über vier 1-GBit-LAN-Anschlüsse, die – passende Netzwerkkarten vorausgesetzt – eine schnellere Datenübertragung per Kabel ermöglichen. In puncto drahtlose Datenübertragung ist der DIR-655 nicht unbedingt der Schnellste. Dafür ist das Gerät selbst für Anfänger in Sachen Routerinstallation geeignet.

NETGEAR WNR854T

Dieser Router ist das einzige Gerät im Test, bei dem die Antennen innerhalb des Gehäuses liegen. Ein direkter Nachteil ist dies allerdings nicht, denn die Übertragungsraten lassen trotzdem nicht zu wünschen übrig und liegen mit Ausnahme der Transferrate per Kabel (LAN-LAN) sowie WLAN inklusive Verschlüsselung knapp hinter dem schnellen Gerät von Hama. Einzig die Reichweite ist mit zwölf Metern im Vergleich eher schwach. Auch der WNR 854T von Netgear verfügt über farblich codierte Anschlüsse für alle Kabel. Beim Aufstellen ist zu beachten, dass der Router für den vertikalen Betrieb gedacht ist und entsprechend platziert werden sollte. In unserem Test konnten wir jedoch keine Verschlechterung der Werte feststellen, wenn wir den mitgelieferten Standfuß weggelassen und das Gerät auf die Seite gelegt haben. Insgesamt ist der Netgear WNR 854T vor allem dann interessant, wenn es am Aufstellungsort eng zugeht und keine waagerechte Platzierung oder Wandmontage möglich ist.

HAMA WLAN ROUTER 300 MBPS

Hamas Testgerät zeigt mit 14 Metern Signalreichweite und 4,81 MB/s Übertragungsrate im verschlüsselten N-WLAN sehr gute Leistungen. Dank deutschem Menü geht die Konfiguration per Browser einfach von der Hand. Die drei externen Antennen sind abnehmbar und können durch leistungsfähigere Modelle ersetzt werden. Da für den WLAN Router 300 Mbps nur ungefähr 80 Euro fällig werden, ist er verdientermaßen unser Preis-Leistungs-Tipp des Testfeldes. Fest steht: Mit dem geringen Preis, der einfachen Konfiguration und den guten Leistungen ist dieses Gerät ein Tipp für alle, die bei hohen Anforderungen auf den Preis achten.

Ein weiteres Ergebnis unseres Tests ist, dass wir deutliche Fortschritte bei der WLAN-Technik erkennen. Während viele Nutzer früher noch bemängelten, dass die Konfiguration von WLAN-Routern zum Teil sehr schwierig ist, haben die Hersteller inzwischen reagiert und leiten den Verbraucher mit guten und zum Teil bebilderten Beschreibungen durch die Installation. Bei der Leistungsfähigkeit der Produkte in unserem Test gab es keine allzu großen Unterschiede. Jedes der Produkte erfüllt seinen Zweck. Die Frage, ob es sich lohnt, einen 300-MBit-Router anzuschaffen, muss jeder für sich entscheiden. Bei relativer Betrachtung bringt der N-Entwurf einen Leistungszuwachs von durchschnittlich 100 Prozent. Aber ein Blick auf die absoluten Zahlen zeigt, dass der Unterschied zum G-Entwurf nur spürbar wird, sobald die zu transferierenden Dateien die Größe von einem Gigabyte überschreiten. Im Endeffekt ist die schnellste Lösung nach wie vor die Kabelverbindung, denn hier kopieren Sie Daten selbst mit 100-MBit-Karten noch immer schneller als per WLAN. Als abschließender Tipp bleibt zu erwähnen, dass Sie im Sinne der eigenen Sicherheit stets die bestmögliche Verschlüsselung für Ihr kabelloses Netzwerk aktivieren sollten. ❑

FAZIT: WLAN-ROUTER

Wenn Sie möglichst wenig Geld ausgeben wollen, um schnell Daten per WLAN zu übertragen, liegen Sie mit dem Hama-Gerät richtig, denn der WLAN Router 300 Mbps erreicht Spitzenwerte bei der Datenübertragung. Suchen Sie eine Komplettlösung inklusive DSL-Modem und VoIP-Support, kommen Sie derzeit um die Fritzbox nicht herum.

WLAN-ROUTER

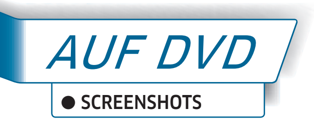
Produkt	Fritzbox Fon WLAN 7270	DIR-655	WNR854T	WLAN Router 300 Mbps
	PC Games TOP-PRODUKT 03/2008 1,74			PC Games PREIS-LEISTUNG 03/2008 2,04
Hersteller/Webseite	AVM (www.avm.de)	D-Link (www.d-link.de)	Netgear (www.netgear.de)	Hama (www.hama.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 190,-/gut	ca. € 120,-/befriedigend	ca. € 120,-/befriedigend	ca. € 80,-/sehr gut
Art	WLAN-Router mit DSL-Modem	WLAN-Router	WLAN-Router	WLAN-Router
Firmware-Version	54.04.48	1.03 EU	1.4.09 GR	Nicht bekannt
Ausstattung (20%)	**1,45**	**2,90**	**3,25**	**3,30**
DSL-Modem	ADSL, ADSL2+	-	-	-
Netzwerk-Ports; USB-Anschluss	4x (100 MBit/s)	4x (1.000 MBit/s); USB-Anschluss (Konfig.)	4x (1.000 MBit/s); nicht verfügbar	4x (100 MBit/s)
Drucker/Fileserver	USB-Port (Drucker, Festplatte)	-	-	-
Kabel	LAN-Kabel (1,6 m), DSL-Kabel (4 m)	LAN-Kabel (1,5 m)	LAN-Kabel (1,5 m)	LAN-Kabel (0,5 m)
Software	DSL-Software Fritz!DSL	-	-	-
Sonstiges	Telefonadapter, TAE-Adapter	Sockel für vertikale Aufstellung	Sockel für vertikale Aufstellung	-
Voice over IP	Vorhanden (SIP-konform)	-	-	-
Handbuch; Garantie	Kurzanleitung/CD-Handbuch; 5 Jahre	Kurzanleitung/CD-Handbuch; 11 Jahre	Kurzanleitung/CD-Handbuch; 2 Jahre	Handbuch/CD-Handbuch; 2 Jahre
Eigenschaften (20%)	**1,38**	**1,48**	**1,71**	**1,48**
Verschlüsselung	WPA2, WPA, WEP 64/128 Bit	WPA2, WPA, WEP 64/128 Bit	WPA2, WPA, WEP 64/128 Bit	WPA2, WPA, WEP 64/128 Bit
WLAN-Sicherheitsfunktionen	MAC-Filter, SSID unterdrücken	MAC-Filter, SSID unterdrücken	SSID unterdrücken	MAC-Filter, SSID unterdrücken
Antennen	3x (nicht abnehmbar)	3x (abnehmbar)	6x (intern)	3x (abnehmbar)
WLAN abschaltbar	Ja (per Software/Taste)	Ja (per Software)	Ja (per Software)	Ja (per Software)
Firewall/Kindersicherung	Ja/ja (Sperren von URLs, Zeitvorgabe)	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Überwachung Traffic/Zeit	Ja/ja (Sperre möglich)	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
Installation	Für Einsteiger geeignet	Für Einsteiger geeignet	Für Einsteiger geeignet	Für Einsteiger geeignet
Portfreigabe (Spiele/Programme)	Ja (manuell/teilweise vordefiniert)	Ja (manuell/teilweise vordefiniert)	Ja (manuell/teilweise vordefiniert)	Ja (manuell/teilweise vordefiniert)
Konfiguration	Per Software/Browser (fritz.box)	Per Browser (IP: 192.168.0.1)	Per Browser (192.168.1.1)	Per Browser (IP: 192.168.2.1)
Sonstiges	Traffic-Shaping, WPA/WPA2 ab Werk	VPN/DMZ-Tauglichkeit	VPN/DMZ-Tauglichkeit	VPN/DMZ-Tauglichkeit
Leistung (60%)	**1,95**	**1,75**	**1,73**	**1,80**
Reichweite (Gebäude)	15 m	14 m	12 m	14 m
Übertragung (Hersteller)	Max. 300 MBit/s	Max. 300 MBit/s	Max. 300 MBit/s	Max. 300 MBit/s
N-Transferrate (WLAN-LAN + WPA2)	3,62 MB/s	4,0 MB/s	4,90 MB/s	4,81 MB/s
N-Transferrate (WLAN-LAN + offen)	4,13 MB/s	3,78 MB/s	4,90 MB/s	4,95 MB/s
WLAN-LAN + WPA2 + G-Entwurf	2,19 MB/s	2,18 MB/s	2,00 MB/s	2,52 MB/s
Transferrate (LAN-LAN)	7,69 MB/s	7,99 MB/s	8,02 MB/s	7,81 MB/s
Ping Webseite (LAN/N-WLAN WPA2)	23 ms/23 ms	40 ms/42 ms	38 ms/42 ms	20 ms/23 ms
Temperatur (Router)	37 °C	26 °C	27 °C	33 °C
FAZIT	Wertung: **1,74** + DSL-Modem integriert + VoIP/DECT-Support – N-Performance	Wertung: **1,93** + 11 Jahre Garantie + Verständliche Anleitung – Preis	Wertung: **2,03** + LAN-Performance + WLAN-Leistung – WLAN-Reichweite	Wertung: **2,04** + Günstiger Preis + Antennen abnehmbar – Kurzes LAN-Kabel

Von: Frank Stöwer

Wie genau nehmen es die Spielehersteller eigentlich mit ihren Angaben zu den Hardwareanforderungen? PC Games macht den Praxistest.



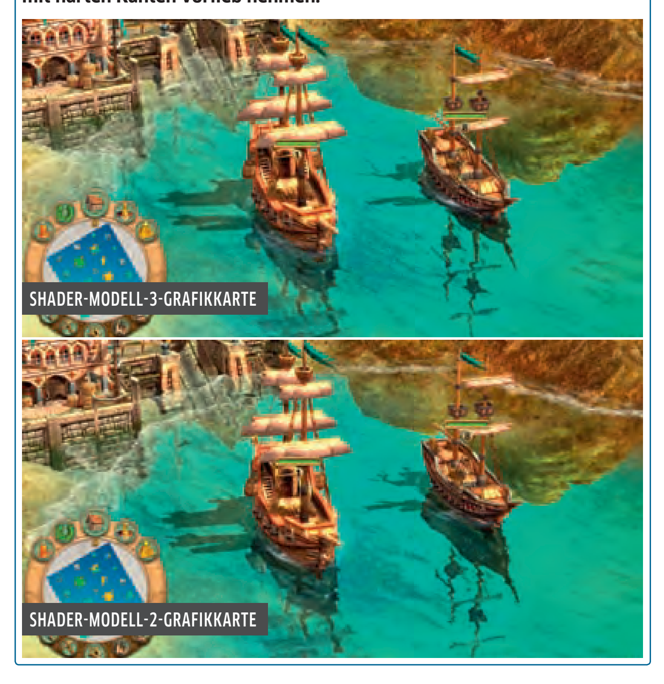
HILFREICH | Angaben zu den minimalen und empfohlenen Systemanforderungen finden Sie auf der Rückseite der Packung.



Systemanforderungen der Spielehersteller auf dem Prüfstand

ANNO 1701

Für die maximale Detailstufe empfiehlt Hersteller Related Designs mindestens eine Grafikkarte mit Shader-Modell 2 (Radeon-9X00/X800- oder Geforce-FX-Serie). Steckt ein solches Modell in Ihrem PC, müssen Sie allerdings bei den Schatten, die Schiffe und Objekte auf das Wasser werfen, mit harten Kanten vorlieb nehmen.



SHADER-MODELL-3-GRAFIKKARTE

SHADER-MODELL-2-GRAFIKKARTE

Auf jeder Spielepackung entdecken Sie neben einer Beschreibung und plakativen Screenshots auch Angaben zu den minimalen und empfohlenen Systemanforderungen. Davon erhofft sich der Kunde hilfreiche und vor allem konkrete Informationen darüber, ob der Titel auf seinem Rechner überhaupt läuft, er für eine optimale Optik aufrüsten muss oder der ältere PC unterm Schreibtisch noch für ein Spielvergnügen mit akzeptabler Grafik und Gesamtleistung reicht.

So weit die Ambitionen, doch wie wird das in der Praxis umgesetzt? Kann sich der Käufer auf die Empfehlungen verlassen? Und wie gut sieht ein Spiel aus, wenn es mit der Minimaloptik über den Monitor flimmert? PC Games will es genau wissen und überprüft die minimalen Anforderungen von 15 bei den Lesern besonders beliebten Spielen. Für mehr Praxisnähe testen wir zusätzlich die Leistung eines Spiele-PCs („PC 2005"), wie er vor zwei Jahren üblich war, bei minimalem und maximalem Detailgrad.

Wie wir im Praxistest feststellten, meinen es die Hersteller wirklich ernst mit den minimalen Systemanforderungen. Abgesehen von Crysis und Call of Duty 4 unter Vista sowie Anno 1701 sind alle überprüften Titel mit den auf der Verpackung gedruckten Herstellerangaben in der niedrigsten Detailstufe spielbar – die Mehrheit sogar ohne Detailreduktion (siehe Tabelle rechts). Der Preis für ein flüssiges Spielvergnügen ist jedoch eine sehr schlechte Bildqualität, wie die Auswahl an Screenshots auf der letzten Seite dieses Artikels zeigt – die komplette Sammlung finden Sie auf unserer Heft-DVD. So sind Texturen sehr detailarm (NfS: Most Wanted/ Call of Duty 4), die Sichtweite ist gering (Gothic 3) oder nicht akzeptabel (Oblivion), Schatten fehlen gänzlich (UT 3), die Beleuchtung ist simpel (S.T.A.L.K.E.R./Bioshock) und die Zahl der dargestellten Objekte wird drastisch reduziert (C&C 3/World in Conflict).

Ein wenig Kritik müssen sich die Macher allerdings gefallen las-

SYSTEMANFORDERUNGEN VON SPIELEN IM PRAXISTEST

Fest steht: Unser Test widerlegt klar den Vorwurf, dass es die Hersteller mit den Angaben zu den minimalen Systemanforderungen nicht genau nehmen. Lediglich bei Crysis unter Vista sowie Call of Duty 4 und Anno 1701 ist mit der empfohlenen Hardware kein flüssiges Spielvergnügen mit minimalen Details möglich. Vier Titel (F.E.A.R (dt.), Half-Life 2: Episode One, Need for Speed: Most Wanted und World of Warcraft) lassen sich mit dem zwei Jahre alten PC noch spielen, ohne auf Details zu verzichten. Bei C&C 3, Need for Speed: Pro Street und Unreal Tournament 3 garantiert der „PC 2005" immerhin noch Spielspaß mit reduziertem Detailgrad.

Spiel	Minimale Systemanforderungen laut Hersteller/ Farbcodes: Praxistest der empfohlenen Rechner	Spielbarkeit minimale Details mit „PC 2005"*	Bild-qualität**	Spielbarkeit max. Details mit „PC 2005"*	Bild-qualität***
Anno 1701	Empfohlen: P4 2,2 GHz/XP 2200+, 512 MB RAM, 64-MB-Grafikkarte (Shader-Modell 1.1)	21 Fps (800x600), WinXP	★★	7 Fps (1.024x786), kein AA+ AF, WinXP	★★★★★
	15 Fps mit XP 2200+, 512 MB, Geforce 4 Ti 4200, 800x600				
Bioshock	Empfohlen: P4 2 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte (Shader-Modell 1.4 und 128 MB, Geforce 6600 oder Radeon X1300)	29 Fps (1.024x768) WinXP	★	12 Fps (1.024x768), kein AA+ AF, WinXP	★★★★★
	23 Fps mit XP 2000+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT, 800x600				
Call of Duty 4	Empfohlen: P4 2,4 GHz/Athlon 64 2800+/Dual Core 1,8 GHz, 512 MB RAM (Vista 768), 9800 Pro/Geforce 6600	28 Fps (800x600), WinXP	★	12 Fps (1.024x768), kein AA+ AF, WinXP	★★★★★
	24/13 Fps (WinXP/Vista) mit Athlon 64 2800+, 512 MB/ 1 GB RAM, Geforce 6600 GT, 800x600	18 Fps (800x600), Vista 32 Bit	★	8 Fps (1.024x768) kein AA+ AF, Vista 32 Bit	★★★★★
Command & Conquer 3: Der Tiberium Wars	Empfohlen: P4 2 GHz/XP 2000+, 512 MB RAM, Grafik-karte 64 MB	27 Fps (1.024x768), WinXP	★	16 Fps (1.024x768), kein AA+ AF, WinXP	★★★★
	27 Fps mit Athlon XP 2000+, 512 MB Geforce 4 Ti 4200, 800x600				
Crysis	Empfohlen: P4 2,4 GHz (Vista: 3,2 GHz)/Athlon 64 2800+ (Vista: 3200+)/Dual Core 2 GHz (Vista 2,2), 1 GB RAM, (Vista: 1,5), Geforce 6800 GT/Radeon 9800 Pro (Vista: X800 Pro)	27/36 Fps (CPU/VGA), 800x600, WinXP	★	4/5 Fps (CPU/VGA), 1.024x 768, kein AA+AF, WinXP	★★★★
	26/35 Fps (CPU/VGA) mit Athlon 64 2800+, Geforce 6800 GT, 1 GB, WinXP	20/21 Fps (CPU/VGA), 800x600, Vista 32 Bit	★	3/3 Fps (CPU/VGA), 1.024x 768, kein AA+AF, Vista 32 Bit	★★★★★
	21/22 Fps (CPU/VGA) mit Athlon 64 3200+, Geforce 6800 GT, 1,5 GB, Vista				
F.E.A.R. (dt.)	Empfohlen: P4 1,7 GHz/vergleichbarer Athlon, 512 MB RAM, Geforce 4 Ti 4200/Radeon 9000 mit 64 MB	55 Fps (1.024x786, Pixel-Verdopplung: aus) WinXP	★★	37 Fps (1.024x786), kein AA+ AF, WinXP	★★★★
	35 Fps mit 1,4-GHz-Athlon, 512 MB, Geforce 4 Ti 4200, 800x600				
Gothic 3	Empfohlen: P4 2 GHz/XP 2000+, 1.024 MB RAM, Grafik-karte mit SM 1.4 und 128 MB	22/60 Fps (CPU/VGA), 1.024x768, WinXP	★	8/5 Fps (CPU/VGA), 1.024x 768, kein AA+AF, WinXP	★★★★
	14/53 Fps (CPU/VGA) mit Athlon XP 2000+, 1 GB, Radeon 9800 Pro, 800x600				
Half-Life 2: Episode One/ Counter-Strike Source	Empfohlen: CPU mit 1,2 GHz, 256 MB RAM, DX7-Grafikkarte	60 Fps (1.024x768), WinXP	★★	49 Fps (1.024x768), 2x AA, 4:1 AF, WinXP	★★★★
	39 Fps mit 1,2 GHz, Geforce 4 Ti 4200, 512 MB RAM, 1.024x768				
Need for Speed: Most Wanted	Empfohlen: 1,4 GHz (P4 oder gleichwertig), 256 MB RAM, Grafikkarte mit 32 MB (Geforce 2 MX oder GTS/Radeon 7500)	82 Fps (1.024x786), WinXP	★★	37 Fps (1.024x786), kein AA+ AF, WinXP	★★★★
	39 Fps mit 1,4 GHz, Geforce 4 Ti 4200, 512 MB RAM, 1.024x768				
Need for Speed: Pro Street	Empfohlen: 2,8 GHz oder höher, 512 MB RAM, Grafikkarte mit 128 MB (Geforce FX 5950/Ati Radeon 9500)	43 Fps (1.024x786), WinXP	★	16 Fps (1.024x786), kein AA+ AF, WinXP	★★★★
	31 Fps mit A64 2800+; 9800 Pro, 512 MB RAM 1.024x768				
Oblivion	Empfohlen: P4 2 GHz/XP 2000+; 512 MB RAM, Grafikkarte mit 128 MB	31 Fps (1.024x786), WinXP, Sichtweite insgesamt auf ein Viertel	★	9 Fps (1.024x768), kein AA+ AF, WinXP	★★★★
	31 Fps mit XP 2000+, 512 MB RAM, Radeon 9800 Pro, 1.024x768, Sichtweite insgesamt auf ein Viertel				
S.T.A.L.K.E.R.	Empfohlen: P4 2 GHz/XP 2200+, 512 MB RAM, Grafikkarte mit 128 MB (Geforce FX 5700/Ati Radeon 9600)	66 Fps (1.024x786), WinXP	★★	6 Fps (1.024x786), kein AA+ AF, WinXP	★★★★
	34 Fps mit XP 2200+, 512 MB RAM, Radeon 9800 Pro, 1.024x768				
Unreal Tournament 3	Empfohlen: 2 GHz-CPU, 512 MB RAM, Geforce 6200 oder Radeon 9600	39 Fps (1.024x768), Bild-schirmanteil: 100 %, WinXP	★★	22 Fps (1.024x786), kein AA, 4:1 AF, WinXP	★★★★★
	35 Fps mit XP 2000+, 512 MB RAM, Geforce 6600, 800x600				
World in Conflict	Empfohlen: 2-GHz-CPU (Vista: 2,2), 512 MB RAM (Vista: 1.024), Grafikkarte mit 128 MB (GF 6600); DX 10: Geforce 8500 GT	51 Fps (1.024x786), WinXP	★★	6 Fps (1.024x786), kein AA+ AF), WinXP	★★★★★
	35 Fps mit XP 2000+, 512 MB, Geforce 6600 GT, 800x600, DX9	36 Fps (1.024x786), Vista 32 Bit	★★	DX10-Modus nicht wählbar	-
	31 Fps mit XP 2200+, 1 GB RAM; GF8500 GT, 800x600, DX10				
World of Warcraft	Empfohlen: P3/AMD 800 MHz, 256 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte mit Hardware-T&L wie Geforce 2 oder besser	148 Fps (1.024x768), WinXP	★	55 Fps (1.024x768), 2x AA, 4:1 AF), WinXP	★★★
	42 Fps mit 1-GHz-CPU, 512 MB RAM, Geforce 4 Ti 4200, 800x600				

* Testsystem: Athlon 64 3500+, Geforce 6800 GT, 1 GB RAM ** Bewertung der Spielgrafik mit minimalen Details *** Bewertung der Spielgrafik mit allen Details

■ Optimal spielbar ■ Spielbar ■ Bedingt spielbar ■ Nicht spielbar ★★★★★ Sehr hoch ★★★★ Hoch ★★★ Mittel ★★ Niedrig ★ Sehr niedrig

ONBOARD-GRAFIKCHIPSÄTZE

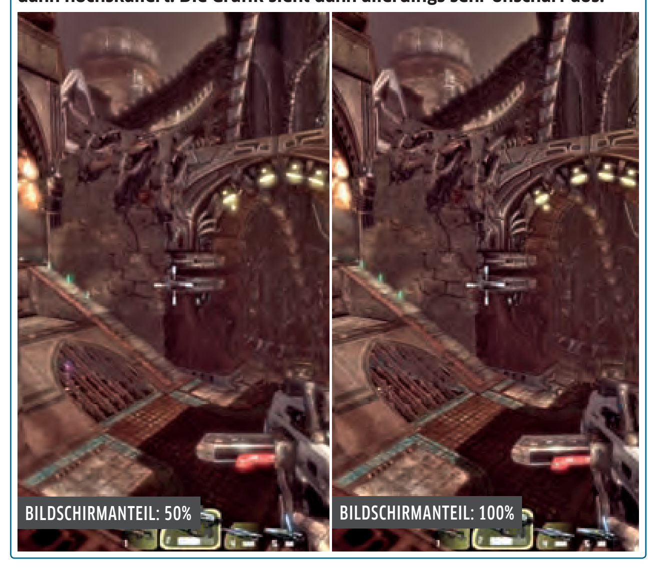
Intels GMA-Serie:
Auf dem Mainboard fest verlötete Grafikchipsätze sind zwar multimediatauglich, zum Spielen eignen sie sich nur bedingt. Das zeigen unsere Benchmarks mit Intels GMA 3100 (G33-Chipsatz) und GMA X3500 (G35-Chipsatz). Spiele mit Grafiklimitierung wie Crysis oder Bioshock laufen selbst bei niedrigen Details mit weniger als 10 Fps. Anno 1701 ist in 1.024x768 bei mittlerer Detailstufe mit nur 9 Fps unspielbar. Lediglich NfS: Most Wanted ist mit mittleren Details und einer durchschnittlichen Fps-Leistung von 26 Fps noch spielbar.

Radeon X1250 (690G)/Nvidia Geforce 7050:
Bei den integrierten Grafiklösungen von AMD und Nvidia sieht es ähnlich aus. C&C 3: Tiberium Wars spielen Sie nur in der minimalen Detailstufe flüssig. Minimaloptik mit durchschnittlich 26 Fps ist ebenfalls angesagt, wenn Sie NfS: Most Wanted mit dem 690G spielen. Der Geforce-7050-Chip ist dagegen auch dafür noch zu schwach (19 Fps). Obwohl die aufgeführten Titel offensichtlich Onboard-Grafik unterstützen, geben die Hersteller das auf der Packung nicht an.


ANNO 1701 | Mit dem aktuellen Treiber produziert der GMA-X3500 Grafikfehler.

UNREAL TOURNAMENT 3

Für absolute Härtefälle bietet Epics Shooter die Reduktion des Bildschirmanteils auf bis zu 50 Prozent an. Dabei wird das Bild verkleinert und dann hochskaliert. Die Grafik sieht dann allerdings sehr unscharf aus.

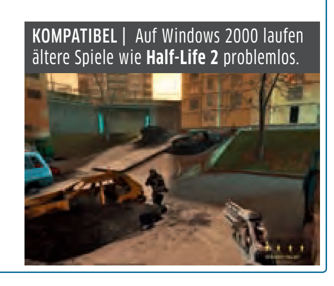

BILDSCHIRMANTEIL: 50% BILDSCHIRMANTEIL: 100%

UNTERSTÜTZUNG FÜR WINDOWS 2000

Spiele, die noch Windows 2000 unterstützen:
Mit CS: Source, Half-Life 2 (inklusive Episode One), Gothic 3, Anno 1701, NfS: Most Wanted, S.T.A.L.K.E.R., F.E.A.R. und WoW unterstützen laut Hersteller fast die Hälfte der getesteten Spiele das betagte Betriebssystem. Obwohl die Angaben auf der Verpackung ein Spielvergnügen unter Windows 2000 zusichern, raten wir, dies praktisch zu überprüfen. Beim Spielen mit Windows 2000 kommt es häufiger zu Problemen. Da hilft oft ein Blick in die einschlägigen Foren. Nützliche Tipps für den Spielbetrieb unter Win2000 bekommen Sie zum Beispiel unter www.winhelpline.info/forum/games-windows-2000.

Windows Vista statt Win2000:
Spiele, die nach der Veröffentlichung von Vista auf den Markt kamen, besitzen keine Win2000-Unterstützung mehr. Ausnahme: S.T.A.L.K.E.R. Hier findet der Käufer noch einen Verweis auf das alte Betriebssystem, der bei den anderen Kandidaten durch „Windows Vista 32 Bit“ ersetzt wurde.

KOMPATIBEL | Auf Windows 2000 laufen ältere Spiele wie **Half-Life 2** problemlos.



sen. Die Angaben bezüglich der benötigten Prozessoren sind nicht immer eindeutig. Oft wird nur die erforderliche Leistung in Megahertz angegeben oder es heißt „vergleichbarer Athlon-Prozessor“ beziehungsweise „P4 oder gleichwertig“. Bei Grafikkarten sieht das dagegen schon besser aus. Hier listet man neben dem Shader-Modell und dem benötigten Videospeicher oft das Einsteigermodell der jeweiligen Chipsätze auf. Eine komplette Liste der unterstützten Karten findet der Käufer allerdings oft nur in der Readme-Datei.

Bei den empfohlenen Systemanforderungen fällt zuerst einmal auf, dass diese nicht immer abgedruckt werden. So sucht man auf den Packungen von Call of Duty 4, Crysis, Half-Life 2: Episode One, C&C 3, NfS: Most Wanted und Pro Street vergeblich nach einer Liste der für alle Details benötigten Hardware. Befindet sich dieser Hinweis auf der Hülle, sind die Angaben zwar sehr genau und garantieren wie bei World of Warcraft, Bioshock, F.E.A.R, UT 3 oder S.T.A.L.K.E.R. einen Spielbetrieb mit akzeptablen Fps-Raten von 30 Fps und mehr sowie allen Details. Demgegenüber stehen aber Spiele wie Gothic 3, Oblivion, World in Conflict und Anno 1701, bei denen die Entwickler ihre Empfehlung ebenso aussprechen, damit jedoch deutlich unter den Anforderungen für die höchste Detailstufe liegen. Die Titel laufen im Schnitt nur mit 10 Fps, das ist einfach zu wenig. Für Anno 1701 empfiehlt Related Designs darüber hinaus sogar nur eine Shader-Modell-2-Karte, obwohl diese gar keine Schatten mit weichen Kanten darstellt. Dafür wird nämlich ein Pendant mit Shader-Modell 3 fällig.

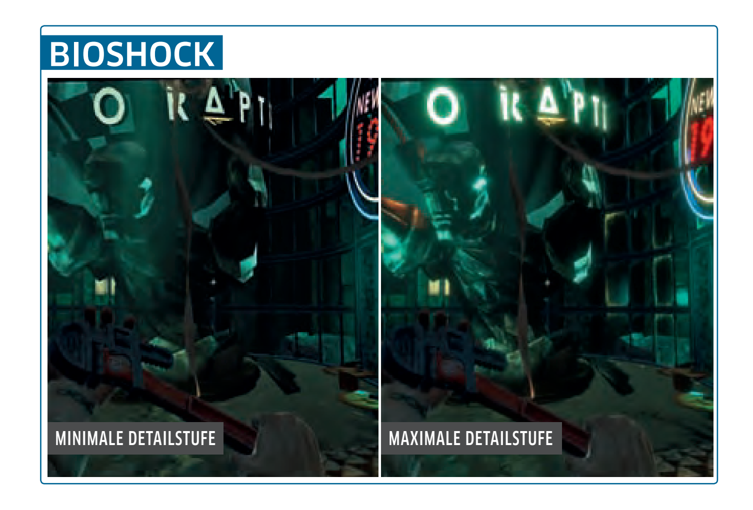
Um Ihnen die Suche nach den optimalen Einstellungen für einen flüssigen Spielspaß zu erleichtern, bieten die Shooter Crysis und Call of Duty 4 im Grafikmenü eine ganz besondere Option an: Klicken Sie auf „Optimale Systemeinstellungen“ (Call of Duty 4) respektive „Optimale Einstellungen“ (Crysis), übernimmt das Spiel die Grafikeinstellungen und wählt abhängig von der zum Einsatz kommenden Hardware automatisch den Detailgrad für ein ruckelfreies Spielvergnügen aus. Natürlich standen wir dieser „Bevormundung“ zuerst skeptisch gegenüber. Doch unsere Ergebnisse zeigen, dass diese Funktion ganze Arbeit leistet. Im Test mit Crysis wählte die Autoerkennung bei dem Oberklasse-System (X2 6000+, 8800 GT, 2 GB RAM) eine Auflösung von 1.280x1.024 sowie die mittlere Detailstufe. 50 Fps im VGA- und 35 Fps im CPU-Benchmark belegen, dass der Titel mit dieser Einstellung optimal spielbar ist. Das manuelle Umstellen aller Details auf „Hoch“ bei einer Auflösung von nur 1.024x768 verringert die Gesamtleistung auf 39/28 Fps (VGA/CPU).

Mit dem Detailgrad, den die Autoerkennungsfunktion von Call of Duty 4 für das Testsystem auswählte, lief der Shooter mit durchschnittlich 39 Fps ebenfalls flüssig. Der manuelle Wechsel der Auflösung von 1.280x1.024 auf 1.024x768 sowie das Abschalten der vierfachen Kantenglättung erhöhten die Gesamtleistung um nur 3 Fps. Im Test mit einem Einsteiger-PC (Athlon 64 3800+, 7600 GT, 1 GB RAM) bewies die Autoerkennungsfunktion ebenfalls ihren Nutzen und stellte alle Optionen so ein, dass die durchschnittliche Fps-Rate 44 Fps betrug.

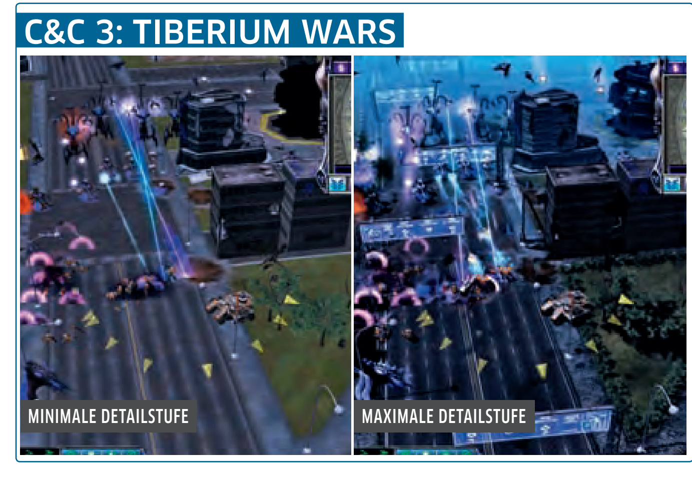
Überrascht hat uns die Tatsache, dass es viele Spiele gibt, deren sehr skalierbare Engine noch eine Grafikkarte mit Shader-Modell 1.1 unterstützt. So ließen sich Anno 1701, F.E.A.R. (dt.), Need for Speed: Most Wanted, Half-Life 2: Episode One, Counter-Strike: Source und World of Wacraft passabel mit einer Geforce 4 Ti 4200 (128 MB) spielen, vorausgesetzt Sie akzeptieren die Minimaloptik. Für mehr Details ist diese 3D-Karte zum einen zu schwach, zum anderen stellt sie viele moderne Rendertechniken mit ihrer Shader-Hardware nicht dar.

Auch Karten mit Shader-Modell 2 gehören längst nicht zum alten Eisen. Blockbuster wie Call of Duty 4, Crysis, World in Conflict, Need for Speed: Pro Street und UT 3 unterstützen noch diese Grafikhardware. Allerdings kommt es auch hier zu optischen Einbußen, denn Shader-Modell-2-Karten können beispielsweise Soft-Shadows, HDR und Effekte wie Hitzeflimmern oder Tiefenunschärfe nicht darstellen. Der einzige Titel, der zwingend eine Shader-3-Karte voraussetzt, ist Bioshock. Und für die Direct-X-10-Optik in Crysis und World in Conflict wird auf jeden Fall eine Karte mit Shader-Modell 4 fällig. ❑

BIOSHOCK



C&C 3: TIBERIUM WARS



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE



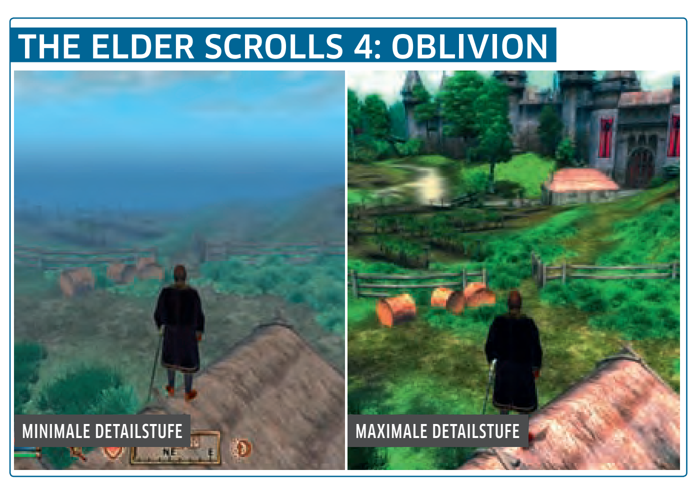
GOTHIC 3



NEED FOR SPEED: MOST WANTED



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION



UNREAL TOURNAMENT 3



WORLD IN CONFLICT



Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.
* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 120,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 220,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Xfx GF 8800 Ultra 650M	ca. € 570,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 [0,8 ns]	648/1.134 MHz	128/max. 128	0,8/3,1 Sone	91,5 Fps	78,1 Fps	1,91**
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 420,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 400,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Point of View 8800 GTS Exo Edition	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	702/999 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,5 Fps	70,9 Fps	1,98
Edel-Grafikkarten 8800 GT AC-S1	ca. € 300,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	679/950 MHz	112/max. 112	0,5/0,5 Sone	86,8 Fps	62,6 Fps	1,99
Gainward Bliss 8800 GTS PCX	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
▶ Xpertvision 8800 GT Sonic	ca. € 250,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	648/950 MHz	112/max. 112	0,3/0,5 Sone	86,5 Fps	62,3 Fps	2,01
Asus EN8800GTS	ca. € 280,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	81,1 Fps	52,4 Fps	2,27**
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 240,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	79 Fps	46,5 Fps	2,49**
Asus EAH2900XT/G/HTVD/512M	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	73 Fps	52 Fps	2,50**
MSI RX2900XT-VT2D512E-HD	ca. € 340,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	73 Fps	52 Fps	2,51**
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 210,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/64	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	52 Fps	2,57
Gecube Radeon HD3850 XTurbo III	ca. € 170,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	700/850 MHz	320/64	0,6/0,6 Sone	67,5 Fps	37,4 Fps	2,78
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 140,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 80,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**

MAINBOARDS

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium Dual-Core, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte X38-DQ6	ca. € 200,-	X38	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,39
Gigabyte P35-DS4	ca. € 130,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
▶ Gigabyte P35-DS3P	ca. € 120,-	P35	F2/1.1	3	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, DDR2 und DDR3	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 130,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 140,-	P965	0702/1.00G	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte P35-DS3	ca. € 85,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-E SLI	ca. € 85,-	Nforce 650 SLI	0602/1.01G	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 90,-	Nforce 650 SLI	2.0/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 70,-	P35	1.1/1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 100 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 55,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	4	x16 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 180,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Poster	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 200,-	790FX/SB600	F3C/1.0	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 75,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Asus M2R32-MVP	ca. € 80,-	RD580/SB600	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N4 SLI	ca. € 70,-	Nforce 500 SLI	1.2/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	1,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,71
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 55,-	Nforce 500 SLI	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 65,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07
Asrock AM2NF3-VSTA	ca. € 40,-	Nforce3 250	1.80/1.03	5	AGP x8 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,11

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 90,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
▶ Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, DDR400	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 450,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 95,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	4-4-4-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-4-3-9, 1T	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 130,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	587 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
OCZ Reaper OCZ2RPR10662GK	ca. € 95,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,69
Take MS TMS1GB264C081-805AP	ca. € 20,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-15	520 MHz DDR, 1,8 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,87
▶ MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 35,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05
A-DATA Vitesta DIMM Kit 2048MB	ca. € 35,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	470 MHz DDR, 2 Volt	5-5-5-18, 1T	Nicht möglich	2,06

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION

LYCOSA



Klavierlackoptik und mattschwarze Tasten mit blauer Beleuchtung machen die Tastatur zum Hingucker. Dank Standardlayout, kurzer knackiger Anschläge und eines sehr guten Schreibgefühls bereitet es Spaß, damit zu arbeiten und zu spielen. Makros werden ebenfalls unterstützt.

Hersteller: Razer
Preis: Ca. € 85,-
Website: www.razerzone.de
WERTUNG: 1,79

BE QUIET BQT E5-650 W

Das leistungsstarke, leise Netzteil eignet sich für preisbewusste Käufer. Ein Kabelmanagement fehlt, dafür besitzt es eine Lüftersteuerung, vier 12-Volt-Leitungen und vier PCI-E-Stecker.

Hersteller: Be quiet
Preis: Ca. € 90,-
Website: www.be-quiet.net
WERTUNG: 2,13

OCZ AVZ TURBO 4 GB

Dank des spritzwassergeschützten und stoßfesten Gehäuses ist der 4-GB-USB-Stick robust. Schnell ist er auch: Die Lesegeschwindigkeit liegt bei 32,8 MB/s. Daten schreibt das Gerät mit 24,7 MB/s.

Hersteller: OCZ
Preis: Ca. € 70,-
Website: www.ocztechnology.com
WERTUNG: 1,72

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 275,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m	–	1,80
▶ Benq FP93GX+	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m	–	1,90
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 215,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m	–	1,97
▶ Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll)	ca. € 265,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m	USB-Hub, Audio	1,97
Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll)	ca. € 395,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m	–	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach.

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 220,-	SATA II	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0/89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11	ca. € 240,-	SATA II	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6/78,8 MB/s	2,44
▶ Samsung Spinpoint T166 HD501LJ	ca. € 85,-	SATA II	500 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2/63 MB/s	2,78

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 360,-	7+1	700 Watt	Je 70 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 135,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 160,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 70,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,67
▶ Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

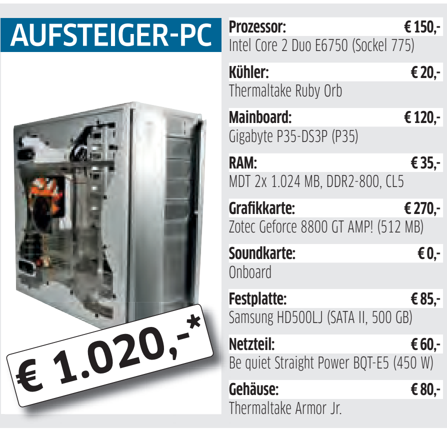
EINSTEIGER-PC



€ 630,-*

Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 X2 4400+ (Sockel AM2)	€ 70,-
Kühler: Boxed-Kühler	€ 0,-
Mainboard: MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	€ 65,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 35,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon X1950 Pro	€ 120,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	€ 55,-
Netzteil: Cooler Master Extremepower (430 Watt)	€ 45,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 40,-

AUFSTEIGER-PC



€ 1.020,-*

Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	€ 150,-
Kühler: Thermaltake Ruby Orb	€ 20,-
Mainboard: Gigabyte P35-DS3P (P35)	€ 120,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 35,-
Grafikkarte: Zotec Geforce 8800 GT AMP! (512 MB)	€ 270,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 85,-
Netzteil: Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 W)	€ 60,-
Gehäuse: Thermaltake Armor Jr.	€ 80,-

HIGH-END-PC

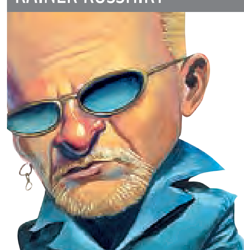
€ 2.045,-*

Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Quad E6700 (Sockel 775)	€ 440,-
Kühler: Scythe Mugen	€ 40,-
Mainboard: Asus Maximus Formula Special Ed. (X38)	€ 220,-
RAM: Corsair 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 70,-
Grafikkarte: Asus EN8800ULTRA (768 MB)	€ 560,-
Soundkarte: Creative SB X-Fi Xtremegamer	€ 60,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 85,-
Netzteil: Be quiet BQT P7-650W (650 Watt)	€ 130,-
Gehäuse: Silverstone TJ09	€ 240,-

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Heute möchte ich über ein Phänomen in Deutschland reden, das bisher viel zu wenig Beachtung fand!“

Wir Deutsche lieben Aktionen für eine bessere Welt. Und ganz besonders lieben wir sie, wenn sie zusätzlich noch irgendwie hirnlos sind. Aufgefallen ist mir dieses Phänomen erstmals an „meiner“ Tankstelle, die ich verhältnismäßig oft aufsuchen muss. Die freundliche Dame an der Kasse überraschte und verwirrte mich mit einem Detail, welches man an Damen im Normalfall vergeblich sucht, sondern vielmehr im Gesicht eines Clowns erwartet. Die Mitte Ihres Antlitzes zierte eine rote Knubbelnase. Sie muss meinen erstaunten Blick wohl bemerkt haben und murmelte etwas von „Red-Nose-Day“ und wollte mir selbst solch ein Ding verkaufen, weil sich damit aus unklaren Gründen irgendwie die Welt retten ließe. Mein Argument, dass es zur Weltenrettung ja bereits den „No-Pants-Day“ gebe, der zudem auch eher meinen persönlichen Vorlieben entspräche, stieß auf eisige Missachtung. Kurz vor Weinachten wurde ich Zeuge einer weiteren Aktion – „5 Minuten Licht aus für die Umwelt“. Und wirklich gingen in der Siedlung, die ich bewohne, pünktlich (fast) alle Lichter aus. Offenbar waren Fernseher dabei ausgeschlossen, wie man unschwer an vielen, blau flimmernden Fenstern erkennen konnte. Weihnachtsbeleuchtungen im Format einer Vorfeldbeleuchtung fielen übrigens genauso wenig darunter, wie elektrische Heizungen, Straßenbeleuchtungen, Ampeln und andere, nebensächliche Kleinigkeiten. Laut den Meldungen des Folgetages war die Aktion ein voller Erfolg. Das freut mich für die Umwelt, die sich übrigens bis heute nicht bei mir bedankt hat, obwohl ich mein Schärflein dazu beitrug und auch alle Lichter löschte. Ich verbrachte die Zeit mit Nachbarn im Garten und im freundlichen Schein von 9 Taschenlampen. Und weil einem ja gerade zu Weihachten die Umwelt so am Herzen liegt, startete wenig später hier auf dem Christkindelsmarkt die nächste Aktion. Das Bravourstück war so Epoche machend, dass selbst das Fernsehen anwesend war und es in einer populären „Wissenschaftssendung“ groß präsentiert wurde. Ein Weihnachtsbaum von stolzen 11 Metren Höhe, geschmückt mit 8000 (LED) Lämpchen, sollte ein Abend lang illuminiert werden, ohne auch nur ein einziges Molekül CO2 zu erzeugen. Dazu waren nur ein paar Freiwillige nötig, die den Strom mittels Muskelkraft auf Heimtrainern erzeugten. Da der verweichlichte, moderne Mensch kaum noch an Sklavenarbeit gewohnt ist, hielt jedoch keiner lange durch. Aber dank Fernsehkameras motiviert fanden sich flugs ein paar Hundert Pedaltreter und der Baum erstrahlte in einer Pracht, die ich bisher nur von meinem Armaturenbrett kannte. Herrlich. Wie einfach doch die Welt zu retten ist. Bei all diesen Aktionen will ich natürlich nicht zurück stehen und auch etwas dazu beitragen und gründe den „Selber-sing-Tag“. Am 30. März 2008 verzichten wir alle auf unsere MP3 Player und Radios. Die gesparten Kosten an Strom und Batterien sammeln wir und kaufen davon alle vier Jahre eine umweltfreundliche Stromsparlampe.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Inhaltsfrage

Moin aus dem „sonnigen“ Norden.

Als treuer Leser der PC Games seit den Anfängen der Geschichtsschreibung (damals wurde die PC Games noch mit einem Steintäfelchen und koptischen Schriftzeichen anstatt einer Diskette, CD oder DVD ausgeliefert) ringe ich mich nun erstmals dazu durch, einen Leserbrief zu schreiben. Ich habe mich damals für die PC Games ab 18 entschieden, um in den vollen Genuss der vielfältigen Artikel zu kommen, die den „normalen“ Abonnenten vorenthalten sind. Mit Erschrecken musste ich nun allerdings feststellen, dass auch die Ab-18-Ausgabe zensiertes Material enthält. Oder handelt es sich vielleicht um einen FdM ab 18? Auf Seite 102 der Ausgabe 02/08 ist unten rechts ein Bild zu sehen, das mit einem dicken „ZENSIERT“ Balken versehen ist. Und das in einer Ausgabe, die ab 18 ist?

Jord Duchow

Zum grundsätzlichen Verständnis sei mir eine kurze Erläuterung unseres Produkts gestattet. Die Zeitschrift PC Games, also dieses hochwertige Druckerzeugnis auf Papier mit den vielen (verschiedenen) Seiten, all den Bildern und Buchstaben, welches man auch offline und analog benutzen kann, wird in einer einzigen Version hergestellt! Der Zeitschrift liegt eine DVD bei, welche auch in einer „FSK 18“-Version zu beziehen ist. Na, haben Sie es bemerkt? Genau – in beiden Versionen ist die Zeitschrift dieselbe, lediglich der Datenträger wird in diesem Fall variiert, damit Sie als zweifellos volljähriger Kunde auch sehen, hören und anspielen dürfen, was minderjährigen, oder zart besaiteten Lesern nicht zugemutet werden mag. Gleich zu Anfang haben Sie allerdings etwas verwechselt. Hier umschreiben Sie den Zeitraum, in dem ich begann, mein Brot durch bezahlte Tätigkeiten zu verdienen – die Möglichkeit, dies bei PC Games zu tun, ergab sich leider erst sehr, sehr viel später.

Haarige Sache

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

wieder einmal versuche ich, der Gewinner des „Kekses“ zu werden, und zwar dadurch, dass ich Sie auf den Fehler des Monats aufmerksam mache. Und hier ist er: Auf dem Cover der PC Games (01/08) steht: „[...] lässt Kanes Haare ergrauen [...]“ Der Fehler ist ... na? Sie haben es bestimmt schon erraten, denn es ist offensichtlich. Kane hat eine Glatze. Verstehen Sie? Eine Glatze. Das

ROSSIS RACHE AN **MARC**

Rossi: Lieber Marc,
die Zeiten sind schnell und sie sind hart. Niemandem ist das so klar wie mir. Dass Sie aufgrund hoffentlich vorübergehender finanzieller Härten Ihr Abo kündigen müssen, bedauere ich sehr und mein Mitgefühl ist da ganz bei Ihnen. Und da, wie erwähnt, die Zeiten ja auch schnell sind, taten Sie mir dies mit einer ausgesprochen kurzen E-Mail kund und baten um beschleunigte Abwicklung des dafür notwendigen Vorgangs. Sie waren so versessen darauf, Zeit zu sparen, dass Sie Nebensächlichkeiten wie Nachname, Adresse oder abonnierte Zeitschrift einsparten, nicht jedoch die Bitte um sofortige (!) Benachrichtigung über den Stand der Dinge. Selbstverständlich kam ich nahezu umgehend Ihrer Forderung nach, war es doch eine schöne Gelegenheit, Sie an rudimentäre Fakten zu erinnern, die eine weitere Bearbeitung erst ermöglichen. Da wir Kleingeister sind, wollten wir nicht jedem Marc in unserer Datenbank sein Abo kündigen, noch dazu weil wir selbst überrascht waren über das häufige Vorkommen dieses Namens unter unseren Kunden. Diese höchst dringliche Angelegenheit ereignete sich am 8.9.2007. Seither harren wir der Dinge, die da vielleicht noch kommen.

Mit freundlichen Grüßen:
Rainer Rosshirt

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht natürlich noch aus.

Warnung: Jeder der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

heißt, er hat keine Haare auf dem Kopf. Es ist lediglich gewiss, dass er über einen Bart verfügt. Auf jeden Fall bin ich der Ansicht, dass ich der Gewinner des Kekses sein sollte. Bitte schicken Sie mir meinen Gewinn:

Benedikt Gläser

Wenn wir an dieser Stelle schon Haare spalten, dann aber richtig! Die Floskel „Haare ergrauen" muss sich keineswegs immer auf Haare beziehen. Vielmehr handelt es sich hier um eine Redensart, die nicht einmal beim Betreffenden eine bestimmte, zu erreichende Haarfarbe voraussetzt. Und nach Ihrem Wissen besteht ein Bart auch nicht aus Haaren. Diese Behauptung ist geradezu haarsträubend! Auch dass sich Haare offenbar nur auf dem Kopf befinden bzw. nur an dieser Stelle ergrauen können, zeugt von elementaren Lücken in Ihrem Wissen über den menschlichen Körper, wie ich haarscharf kombiniere. Um Haaresbreite hätte ich Ihre E-Mail sogar ernst und den Satz des Kollegen als Fehler angenommen, ohne Ihre haarfeine Ironie zwischen den Zeilen zu bemerken. Dennoch sind Sie haarscharf um einem Preis herumgekommen. Hare Rama: RR

Engels-gleich

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

in der Ausgabe 02/08 behaupteten Sie, dass Sie die Gedankengänge eines gewissen Matthias, der die junge Frau aus der „Wer bin ich?"-Rubrik fälschlicherweise zunächst für einen Engel hielt, sich dann aber doch für „Empfangsdame" entschied, nicht nachvollziehen könnten. Ich persönlich fand jedoch, dass der Zusammenhang recht offensichtlich ist, und möchte deshalb versuchen, Ihnen die ganze Sache etwas zu verdeutlichen. Die meisten (männlichen) Menschen stellen sich unter einem Engel ein (weibliches) Wesen von außergewöhnlicher Schönheit (was bei der jungen Dame auch durchaus der Fall ist) vor, eine Eigenschaft, die auch für eine Empfangsdame sicher vorteilhaft ist. Mal ehrlich: Würden Sie lieber von dem Engel mit dem bezaubernden Lächeln oder von beispielsweise einem alten, mürrischen Misanthropen empfangen werden? Letzteren sperrt man dann doch lieber zusammen mit seinem Rechner in irgendein dunkles Loch und zwingt ihn dazu, mehr oder weniger schlagfertige Antworten auf mehr oder weniger geistreiche Mails wie diese zu verfassen. Ich hoffe, Ihnen mit meinen Einsichten geholfen zu haben.

Mit freundlichen Grüßen,
Fabian

Das haben Sie jetzt aber süß gesagt. So süß, dass ich für ein paar Momente in ein diabetisches Coma fiel. Vielen Dank für die Erklärung, auch wenn Sie mir damit Unrecht tun. Ich darf an dieser Stelle kurz Wikipedia zitieren: „Misanthropie beschreibt die geistige Haltung einer Person, welche die gesamte Menschheit oder anders formuliert den Menschen an sich verachtet bzw. hasst." Das entspricht keineswegs den Tatsachen! Ich hasse die Menschen doch nicht. Wie kommen Sie darauf? Ich kann den Großteil davon nicht leiden – aber das ist etwas ganz anderes. Und ich sitze keineswegs in einem dunklen Loch, sondern kann durchaus frei über verschiedene Beleuchtungskörper verfügen. Zu Ihrem Wissen über Engel möchte ich erwähnen, dass Sie offenbar den Abschnitt, in dem von „Feuer und Schwert" die Rede war, überlesen, vergessen oder verdrängt haben. Aber ich will nicht altklug wirken und führe dies nicht weiter aus. Ich persönlich würde mir jedenfalls große Sorgen machen, wenn ich irgendwo ankäme und würde von einem Engel empfangen – die Vorstellung hat so etwas Endgültiges, Biblisches. Erschwerend kommt hinzu, dass mir lange, wallende Gewänder nicht stehen, mir der Umgang mit einer Harfe zur Gänze unbekannt ist und ich fürchte, das Tragvermögen jeder handelsüblichen Wolke zu überfordern. Vorsichtshalber beende ich jedoch diese Abhandlung und gehe stattdessen Jubilieren und Frohlocken üben.

Gerüchte-küche

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich habe eben Ihren Beitrag über den Duke gelesen. Ich habe Informationen über ein weiteres, heiß ersehntes Spiel: Diablo 3! Am vergangenen Samstag bin ich mit einem Spielehändler in Hamburg ins Plaudern gekommen und er





Wenn Sie die Funktion des Kollegen richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets.
Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

zeigte(!) mir den Releasetermin für Diablo 3. Nach seiner Auskunft kommt das Spiel um den 15. August 2008. Nach der genauen Quelle habe ich nicht gefragt, ich war zu verwirrt und überrascht.

XXX XXXXXXX

PS: Für den Fall, dass Sie dieses Gerücht veröffentlichen wollen, bitte nennen sie mich „S."

Sehr geehrter S. aus H, wir benutzen verschiedene Quellen der Informationsbeschaffung und haben selbst mit Kristallkugeln und Kaffeesätzen experimentiert. Das Lesen aus Innereien wurde hier schon immer abgelehnt, da wir verhältnismäßig viele Vegetarier unter den Kollegen haben. Alle diese Methoden haben wir jedoch verworfen, da sie uns als zu unseriös erschienen, und greifen daher immer auf Altbewährtes zurück – simple Recherche oder einen kurzen Anruf beim richtigen Mann. Aber selbst hochwertige Kristallkugeln sind momentan noch nicht in der Lage, einen Releasetermin für D3 zu nennen – auch Anrufe bei gewöhnlich gut unterrichteten Personen erbrachten hierbei nur einmal ein „Hä?", zweimal ein nicht zu deutendes Gelächter und einmal ein Geräusch, welches wohl ein Zeigefinger machte, der gegen eine Stirn tippte. Bitte halten Sie sich diesen Händler „warm", was nicht unbedingt wörtlich zu verstehen ist, da er „die Gabe" hat! Und vergessen Sie auch bitte nicht, ihn nach den Lottozahlen für die erste Juniwoche zu fragen.

FdM

hallo herr rosshirt,

ich habe in der ‚pc games' 02/2008 einen guten kandidaten für den ‚fehler des monats' gefunden. auf seite 121 im test zum asterix-spiel passierte der folgende, schwere ausnahmefehler ‚bombastix der teutone', wie er im entsprechenden film genannt wird, ist aus dem zeichentrickfilm ‚asterix erobert rom' und nicht aus ‚asterix gegen cäsar'!

michael hauber

p.s.: sehr richtig! ich bin zu faul für die groß- und kleinschreibung in e-mails.

Ups. Da haben Sie natürlich Recht. Der betreffende Kollege wurde heftig gerügt und gezwungen, in seiner Freizeit sämtliche Asterix-Bände zu lesen und alle Asterix-Filme anzusehen. Zweifellos ist dies ein geeigneter Kandidat (der gesamte Vorgang – nicht der Kollege) für den „Fehler des Monats".

P.S.: Sehr richtig! Ich bin zu faul, um in den Postraum zu gehen und einen Preis für Sie zu verpacken.

Wer bin ich?

Hallo Rainer,

die junge Dame mit der Brille arbeitet in der Buchhaltung (tippe mal auf Debitoren-Buchhaltung).

Mit der letzten Dame (Juliana) hast du uns allerdings einen Bären aufgebunden. Wer so aussieht, ist Fotomodell, garantiert mit einem Millionär verheiratet, hat den Hungerlohn von Computec nicht nötig. Kurzum: Diese Frau ist optisch gesehen eine Göttin.

Mit freundlichen Grüßen:
Markus Kunkler

Leider hast du falsch geraten, wie du ja sicher schon bemerkt hast. Aber dabei sein ist alles! Mit Juliana hab ich euch allen weder einen Bären noch sonst etwas aufgebunden. Ich würde euch doch niemals belügen! Besagte Dame arbeitet tatsächlich bei uns und jedes Abo der PC Games trägt dazu bei, ihren Arbeitsplatz zu erhalten. Meinen zwar auch, aber das ist auch so eine „Bärensache". Bruno haben sie erschossen, aber um den goldigen Knut ein Bohei ohne Ende veranstaltet.

Mütze

Hallo Rainer,

ich hab dein Bild in der PC Games 01/08 gesehen und bin mächtig enttäuscht. Aus purer Bosheit hast du die Weihnachtsmannmütze verkehrt herum aufgesetzt, dass man dein Gesicht doch nicht sehen konnte. Schäm dich!

Grüße: Martin

Ich bin mit dem diesbezüglichen Brauchtum einfach nicht so vertraut und das Foto wurde auch sehr spontan (die Fotografin hätte garantiert keine zweite Chance bekommen) gemacht. Inzwischen ist mir aber bekannt, dass der lustige Zipfel (oder wie man das nennt) im Normalfall hinten getragen wird. Warum gucken jetzt alle so komisch? Ich gelobe Besserung.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(E) eBay

eBay Inc. ist das weltweit größte sogenannte Internetauktionshaus und wurde 1995 gegründet. Inzwischen bieten nicht nur Sammler, ganz normale Menschen, Spinner, Schufte oder Optimisten ihre Waren dort an, sondern auch sehr viele Firmen. Das Angebot ist fast so überschaubar wie ein Ameisenhaufen. Mehr als 980 Millionen Deals werden jährlich über eBay abgewickelt, und was es bei eBay nicht zu kaufen gibt, ist quasi noch nicht erfunden oder bereits ausgestorben – und selbst das wären keine sicheren Garanten dafür, dass es nicht dort feilgeboten werden könnte. Und wer mir sagen kann, ob es der, die, oder das eBay lauten muss, gewinnt meinen Schlaumeierpreis, den er versteigern kann.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt auf seine eigene Verantwortung.

Elektrowecker

Spaß und Spannung mit Technik

Um ein spannendes Abenteuer zu erleben, muss man keine virtuellen Welten betreten. Dazu reicht ein simpler Besuch auf einem Flughafen, wenn man die richtige Uhr im Handgepäck hat. Dieses Prachtexemplar einer mehr oder weniger gewöhnlichen Uhr garantiert Spannung und Nervenkitzel. Zudem lernt man viele neue Menschen kennen, die allerdings etwas gereizt reagieren. Die Erklärung, dass es sich bei dem Ding im Koffer doch nur um Ihre „Bomba" handelt, sollten Sie jedoch unterlassen, um die eh schon verfahrene Situation nicht noch weiter eskalieren zu lassen.

Quelle: http://www.visionscoax.jp/watch/index.html



LESER DES MONATS

Mir war neu, dass es in Isernhagen so schön ist. Danke, Marc.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[1),2)] sparen Sie 500€[1),2)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!
(kein Finanzkauf möglich) – weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de



1) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

2) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.



15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T5250 mit 2x 1.5 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.**
Art-Nr. 4346
Inklusive Windows Vista® Home Premium 678.99

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Celeron® M Prozessor 530 mit 1.73 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
- DVD-Brenner Laufwerk

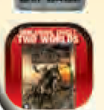


15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

549.- € oder Finanzkauf ab 10€/mtl.**
Art-Nr. 4372
Inklusive Windows Vista® Home Premium 628.99

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5450 mit 2x 1.66 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, Wireless LAN, 1.3 Megapixel Webcam

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.**
Art-Nr. 4373
Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99

17" WSXGA+ inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WSXGA+ Display (1680x1050 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Bluetooth, 7in1 Cardreader, Wireless LAN, 1.3 Megapixel Webcam

799.- € oder Finanzkauf ab 15€/mtl.**
Art-Nr. 4374
Inklusive Windows Vista® Home Premium 878.99

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T8100 mit 2x 2.1 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

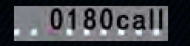
15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, HDMI, Bluetooth

849.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.**
Art-Nr. 4375
Inklusive Windows Vista® Home Premium 928.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(01801) 99 40 40



(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 – 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg



Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Blitzkrieg 2 v1.5
Ashampoo
Magical Security
v1.8[1]

Demo
City Life: Edition 2008
Hard to be a God

Mods & Maps
Crysis
- Map-Pack
Der Herr der Ringe:
Die Schlacht um Mittelerde 2 -
Aufstieg des Hexenkönigs
- RJ RotWK
Half-Life 2
- Fistful of Frags
- The Lighthouse
Neverwinter Nights
- Das Lied der Götter
Neverwinter Nights 2
- Herz der Finsternis
UT 2004 (dt.)
- Welcome to Wilshire Heights

Extra
Screenshot-Vergleich:
Systemanforderungen von Spielen

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
VLC Player
WinRar

Seite 2:
Trialversion
Red Orchestra: Ostfront 41-45

Videos
Alone in the Dark
Command & Conquer 3: Kanes Rache
Far Cry 2
Frontlines: Fuel of War
Meisterwerke: Deus Ex
Crysis Mod-Special
Rfactor
Sam & Max: Moai Better Blues
Shadowgrounds Survivor
Silverfall: Wächter der Elemente
The Abbey
Tomb Raider: Underworld
Universe at War: Angriffsziel Erde
War Leaders: Clash of Nations

Bugfixes
Call of Duty 4: Modern Warfare
v1.4 (int)
Crysis v1.1. (int)
Guitar Hero 3: Legends of Rock
v1.1 (int)
The Witcher v1.2 (int)
X3: Reunion v2.5 (int)

[1] Registrierung erforderlich

Ab-18-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Blitzkrieg 2 v1.5
Ashampoo
Magical Security
v1.8[1]

Demo
Hard to be a God
Kane & Lynch: Dead Men

Mods & Maps
Crysis
- Map-Pack
Half-Life 2
- Fistful of Frags
- The Lighthouse
Neverwinter Nights
- Das Lied der Götter
Neverwinter Nights 2
- Herz der Finsternis
UT 2004 (dt.)
- Welcome to Wilshire Heights

Extra
Screenshot-Vergleich:
Systemanforderungen von Spielen

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
VLC Player
WinRar

Seite 2:
Trialversion
Red Orchestra: Ostfront 41-45

Videos
Alone in the Dark
Command & Conquer 3: Kanes Rache
Far Cry 2
Frontlines: Fuel of War
Meisterwerke: Deus Ex
Crysis Mod-Special
Rfactor
Sam & Max: Moai Better Blues
Shadowgrounds Survivor
Silverfall: Wächter der Elemente
The Abbey
Tomb Raider: Underworld
Universe at War: Angriffsziel Erde
War Leaders: Clash of Nations

Bugfixes
Call of Duty 4: Modern Warfare
v1.4 (int)
Crysis v1.1. (int)
Guitar Hero 3: Legends of Rock
v1.1 (int)
The Witcher v1.2 (int)
X3: Reunion v2.5 (int)

Vollversion: BLITZKRIEG 2

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1 GHz
- 320 MB RAM
- 64 MB VGA
- 2,5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/ME/2000/XP

Demo: KANE & LYNCH: DEAD MEN[2]

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 1 GB RAM
- 128 MB VGA
- 608 MB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Top-Video: Alone in the Dark



Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen: PC-GAMES-Redakteur Felix Schütz zu Besuch bei den Entwicklern von **Alone in the Dark**.

[2] Nur auf Ab-18-DVD

PC Games
03/08

Vollversion: Blitzkrieg 2



PC Games – Wissen, was gespielt wird
DVD

VOLLVERSION BLITZKRIEG 2
Mitreißendes Strategiespiel mit genialen Missionen und enormer taktischer Tiefe!

TRIAL: RED ORCHESTRA
Spielen Sie den packenden Taktik-Shooter im Zweiten Weltkrieg – volle 60 Tage Action!

ALONE IN THE DARK
Nur auf dieser DVD: Rund 10 Minuten Exklusiv-Video

C&C 3: KANES RACHE
Wir spielten exklusiv das Add-on zu Tiberium Wars

FRONTLINES
Im Test: Das Battlefield der Desert-Combat-Macher!

UNIVERSE AT WAR
Das inoffizielle Empire at War 2: Originell, aber gut?

www.pcgames.de

FAR CRY 2
EXKLUSIV S.T.A.L.K.E.R. trifft Crysis – wir haben alle Infos! Plus: Diese Hardware ist nötig! ab Seite 52

TOMB RAIDER UNDERWORLD
EXKLUSIV Lara ist zurück: noch sportlicher, noch cleverer! ab Seite 52

BATTLEFIELD HEROES
WELTEXKLUSIV PC Games spielte als erstes den genialen Mix aus Battlefield und WoW ab Seite 62

03/08 | € 5,30

4 191278 205306 03

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

16 USK

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 03/08

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich





PC Games 03/08

Vollversionen:

Blitzkrieg 2
Ashampoo Magical Security v1.8[1]

Demo-Highlights:

City Life: Edition 2008[2]
Hard to be a God
Kane & Lynch: Dead Men[3]

Video-Highlights:

Alone in the Dark
Command & Conquer 3: Kanes Rache
Far Cry 2
Frontlines: Fuel of War
Tomb Raider: Underworld
Universe at War: Angriffsziel Erde
War Leaders: Clash of Nations

[1] Registrierung erforderlich
[2] Nur auf Ab-16-DVD
[3] Nur auf Ab-18-DVD

Deus Ex

PC GAMES 08/00 ÜBER SPIELETITEL
Das sagten wir damals …



TESTURTEIL — Deus Ex

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Dark Project 2** 05/2000 — Grandiose Fortsetzung der Diebesabenteuer um Langfinger Garrett.
- **Deus Ex** 08/2000 — Das Science-Fiction-Werk überzeugt nicht nur durch seine Handlung, sondern auch durch dichte Atmosphäre.
- **System Shock 2** 10/99 — Der Albtraum im Weltraum ähnelt *Deus Ex* am ehesten.
- **Half-Life** 12/98 — Ähnlich stimmungsvoller 3D-Klassiker; mittlerweile etwas angestaubt.
- **Rogue Spear** 11/99 — Auch hier ist statt Ballerei strategisches Vorgehen gefragt.

GRAFIK — Gut
Die Engine wurde nicht ganz ausgereizt.

SOUND — Sehr gut
Dialoge leider nur in englischer Sprache.

STEUERUNG — Gut
Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig.

MEHRSPIELER — Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

89%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 750 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD –
CDs pro Packung –

STEUERUNG
Force Feedback ✘

Der Niedergang von Ion Storm



Die Entwicklerfirma wurde 2005 von Mutterkonzern Eidos dicht gemacht. Grund dafür waren Streitigkeiten und viele Fehler:

Gegründet wurde Ion Storm 1996 von John Romero, Mike Wilson und Tom Hall. Später stießen bekannte Entwickler wie Warren Spector oder Harvey Smith dazu. Die großen Namen sorgten für fehlgeleitete Vorschusslorbeeren. So steckte Publisher Eidos Unsummen in die Entwicklung der ersten Spiele, in Austin wurde sogar eine Zweigstelle eröffnet. Die Katastrophe passierte während der Entwicklung von **Daikatana**: Wegen Streitigkeiten verließ Mike Wilson die Firma und nahm einen Großteil der an **Daikatana** beteiligten Mitarbeiter mit. Die Arbeiten an dem Ego-Shooter, der das Aushängeschild von Ion Storm werden sollte, gerieten erheblich in Verzug. Als das Spiel 2000 erschien, erfüllte es weder die hohen Erwartungen der Fans, noch spielte es die immensen Produktionskosten ein. 2001 wurde deshalb der Firmensitz in Dallas geschlossen. John Romero verließ daraufhin Ion Storm. Einzig **Deus Ex**, produziert in Austin, konnte den angeschlagenen Ruf der Firma aufpolieren. 2005 schloss Eidos schließlich auch dieses Büro.



… UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?
„… einfach nur klasse."

PC Games: Stefan, du als alter Hase kennst dich doch aus: Woran erinnert dich **Deus Ex**?
Stefan Weiß: „Hm, ich hatte doch gar kein Latein. Aber wenn du den grandiosen Schleich-Shooter von Herrn Spector meinst, der war einfach nur klasse."
PC Games: Was war denn so toll an dem Spiel?
Stefan Weiß: „Ich mochte die Cyberpunk-Atmosphäre, die coole Hauptfigur und vor allem die spielerische Freiheit. Man konnte **Deus Ex** wie einen Shooter spielen oder wie ein taktisches Action-Adventure oder gar wie ein Rollenspiel. Man hatte richtig das Gefühl, selber die Fäden in der Hand zu haben."
PC Games: Was erhoffst du dir von **Deus Ex 3**?
Stefan Weiß: „Ich hoffe inständig, dass die Fortsetzung den alten Stil beibehält und viel Spieltiefe bietet."

Hinter vielen Titeln, die in dieser Rubrik landen, verbirgt sich ein großer Name aus der Spieleindustrie. Ebenso bei **Deus Ex**, das von Designer-Legende Warren Spector erdacht wurde. Das Action-Adventure kam Mitte 2000 auf den Markt – und wurde gefeiert.

Neben dem ausgeklügelten Gameplay begeisterte die Story, die **Deus Ex** erzählt, Kritiker und Spieler gleichermaßen: In einer futuristischen Welt wütet eine Seuche. Ein Gegenmittel existiert zwar, ist aber Reichen und Intellektuellen vorbehalten. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle von JC Denton, der einer weltweiten Verschwörung auf die Schliche kommt. Klingt banal? Mitnichten! Schließlich lässt **Deus Ex** dem Spieler die kompromisslose Wahl, wie er seinen Weg beschreitet. Jede Handlung führt zu Konsequenzen, die sich auf den weiteren Spielverlauf auswirken. Zum damaligen Zeitpunkt war so etwas ein echtes Novum im Genre.

Ähnlich wie in einem Rollenspiel rüsten Sie den Helden in elf Disziplinen individuell auf. Kern der Verbesserungen sind Nano-Bots, kleine Roboter im Körper des Helden, die ihn zu Höchstleistungen befähigen. Erstaunlich, wie genau sich die Entwickler dabei an realen Forschungen auf diesem Gebiet orientiert haben. Diese Liebe zum Detail, der hintergründige Witz und das düstere Cyberpunk-Universum sorgen noch heute für verträumte Blicke bei Fans. Besonders, da Publisher Eidos erst vor kurzem einen dritten Teil angekündigt hat. Zwar hat Warren Spector damit nichts mehr am Hut (Ion Storm gibt es nicht mehr), doch die Serie liegt bei Eidos Montreal hoffentlich in guten Händen. ❑

FORSCHUNG
Nano-Technik in der Realität

Nanowissenschaftler beschäftigen sich mit der Forschung im Kleinstbereich und entwickeln dabei fantastische Ideen für deren Nutzung in Medizin, Militär oder Haushalt. Ein Blick über den Tellerrand:

In **Deus Ex** setzt Held JC Danton Nanotechnologie für seine Zwecke ein. Nicht nur in der Fiktion, auch in unserer Gegenwart hat diese Technik einen hohen Stellenwert. Ein Nanometer einspricht einem milliardstel Meter. Die Träume der Wissenschaftler kreisen seit einigen Jahren etwa um winzige Roboter (Nanobots), die, in die Blutbahn injiziert, Krankheiten im Körper heilen sollen. Die Maschinen werden dabei aus einzelnen Atomen zusammengebaut. Prototypen erreichen heutzutage die Größe eines Streichholzkopfes. 2007 gelang es Wissenschaftlern erstmals, Nanoräder zu entwickeln. Kohlenstoffatome bilden dabei die Achse.

Inzwischen ist Ernüchterung eingekehrt: Vorerst bleibt die Traumwelt aus selbstständig arbeitenden Mini-Robotern ein Wunschgebilde. Zu speziell sind die Gesetze des Nanokosmos und Konzepte aus der Industrie lassen sich nicht so einfach im Kleinstformat umsetzen. Die Wissenschaftler geben aber nicht auf. Die Zukunft bleibt also spannend.



SCHÖNE NEUE WELT | Das Universum von **Deus Ex** ist finster und voller Geheimbünde, Verschwörungen und düsterer Machenschaften. Die spielerischen Freiheiten dagegen sind eine Klasse für sich.



VOR 10 JAHREN

Februar 1998

TOP-THEMA DES MONATS
Starcraft



Was von Blizzard kommt, kann nur ein Kracher werden. Oder? 1.000 zufällig ausgewählte Spieler dürfen erstmals **Starcraft** in Blizzards Battle.Net online antesten. In diesem geschlossenen Beta-Test klopfen die Entwickler Balancing, Spielbarkeit und Hardwarekonfigurationen ab, um dem Echtzeitstrategiespiel den nötigen Feinschliff zu verpassen. Mittendrin im Kampf Zerg gegen Mensch gegen Protoss: PC Games. Die Einheitenvielfalt, die Blizzard an den Tag legt, beeindruckt ebenso wie die differenzierte Spielbarkeit der drei Rassen. Besonders die extravaganten Zerg sorgen für Aufsehen: Massenweise werden kleine wuselige Zerglinge aus Larven ausgebrütet, Anlagen entstehen aus gemorphten Drohnen. Als Bauunterlage benötigen die aggressiven Geschöpfe „Creep".

Heiß diskutiert bei Spielern ist der Zerg-Rush, also ein frühzeitiger Angriff mit billigen Masseneinheiten. Blizzard reagiert aber souverän und überlegt auf solche Kritik. So entfernten die Entwickler etwa die Fähigkeit „Mind Control" der Protoss. Die erlaubte es Spielern, feindliche Angreifer einfach zu übernehmen. Jetzt schwelen Proteste der Befürworter. Ob es „Mind Control" ins fertige Spiel schafft, ist derzeit noch offen.

Starcraft läuft in der Betaphase erstaunlich flüssig im Battle.Net. Die neu eingeführte „Ladder"-Bestenliste und Kämpfe mit bis zu acht Spielern begeistern schon jetzt. ❑

HARDWARE-TRENDS
Bilderrausch

Wunderland 3D-Grafikkarten: 1998 werden die Platinen für PC-Spiele immer wichtiger. Grund genug für PC Games, einen umfangreichen Vergleichstest aufs Papier zu bringen. Acht Grafikkarten der allerneuesten Generation stellen sich dem Vergleich, darunter so klangvolle Namen wie Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme oder das Modell Diamond Stealth II S220. Letzeres besaß 4 MB SGRAM und kostete 240 DM. Unsere Tester fragen penibel einzelne 3D-Funktionen wie Glanzlichter, MIP-Mapping oder Fog Vertex ab, sowie die maximale Auflösung im 2D- und 3D-Bereich. Kurios aus heutiger Sicht muten Fragen verwirrter Leser an: „Ich habe das Gefühl, dass das Pass-Through-Kabel meiner 3Dfx-Add-on-Karte die Bildqualität im 2D-Modus beeinträchtigt. Gibt es Abhilfe?" Äh.
Testsieger wurde übrigens die Diamond Viper 330, die voll auf Direct3D ausgelegt war, aber auch mit OpenGL-Titeln problemlos klar kam. Der Preis für so viel Technikfeuerwerk? Schlappe 439 DM.

DIE TOP-5-TESTS

1. CART Precision Racing | Microsoft
Das komplexe Rennspiel landet hinter **F1 Racing Simulation** auf Platz 2 im Genre.

2. Addiction Pinball | Team 17
Flippersimulationen sind sowas von angesagt! Diese bietet sogar zwei Tische! Unfassbar.

3. Croc | Argonaut
Jump and Run in 3D mit knuffigem Krokodil, technisch gelungen.

4. NBA Action 98 | Sega Sports
Grafisch etwas schlapp, spielerisch topfit zeigt sich diese Simulation.

5. Sega Touring Cart Champ. | Sega
PC-Umsetzung eines Spielhallen-Klassikers. Kommt ohne 3D-Karten-Unterstützung daher.

WAS WURDE EIGENTLICH AUS
Gathering of Developers?



Das Unternehmen,1998 von Mike Wilson gegründet, versuchte, unabhängige Entwickler unter einen Hut zu bringen und den Vertrieb der Spiele selber zu übernehmen. Dieser kleinen Branchen-Revolution schlossen sich große Namen wie Epic Games (**Unreal**), 3D Realms (**Duke Nukem Forever**) oder Ritual Entertainment (**Heavy Metal: F.A.K.K. 2**) an.

Weltweite Erfolge feierte Gathering of Developers (g.o.d.) mit Titeln wie **Hidden & Dangerous** oder **Railroad Tycoon 2** und **Age of Wonders** aus dem Jahr 1999. Später kaufte Publisher Take Two Interactive die Firma, gestand g.o.d. aber weitestgehende Autonomie zu. 2001 verließen die Gründer ihr Unternehmen, nachdem sie mit einem hierzulande indizierten Spiel ihr größtes und erfolgreichstes Produkt veröffentlicht hatten. Später wurde g.o.d. dem Label 2k Games eingegliedert. Inzwischen hat Mike Wilson mit Gamecock erneut einen unabhängigen Publisher gegründet. ❑

ALLGEMEINES
Testflaute

Ganze 202 Seiten stark war die Ausgabe 03/98 der PC Games. Dafür gab es seit langer Zeit mal wieder keinen Test des Monats. Kein einziges Testmuster drängte sich für diese begehrte Auszeichnung auf. An der Front der PC-Spitzentitel sah es ziemlich dünn aus. Dafür brummte der Vorschauteil mit Berichten über den kommenden Mega-Hit **Starcraft** oder das Rollenspiel **Final Fantasy 7**.

Ganz ohne Kaufempfehlungen wollten die Redakteure ihre Leser aber nicht alleine lassen. Was also tun? PC Games empfahl einfach flugs Spitzentitel der vorangegangenen Ausgabe für den monatlichen PC-Spiele-Etat. Darunter **Jedi Knight**, **Lands of Lore 2** oder **Age of Empires**. Stärkster Kandidat für einen Test des Monats war das heiß erwartete **Fallout**. Das wurde aber, wie schon die Monate zuvor, verschoben. Grund dafür waren Änderungen an der deutschen Lokalisierung, die Publisher Acclaim gegenüber dem englischen Original vornehmen ließ. PC Games entschloss sich, keine Spiele mehr zu testen, die in Deutschland nur schwer oder gar nicht erhältlich sind. So wurde auch anderen vielversprechenden Spielen der Test verwehrt, da der Titel nur im Ausland erhältlich war.

Der damalige Redakteur Harald Wagner prophezeite in seiner Kolumne übrigens den Niedergang des Betriebssystems **Windows 98** – und schwörte auf **Windows NT** als Ersatz. Er hatte Recht: **NT** wurde später zu **Windows 2000**, aus dem wiederum **Windows XP** und **Windows Vista** hervorgingen. Die 9x-Reihe nahm im Jahr 2000 mit **Windows ME** ein eher unrühmliches Ende. ❑

Im nächsten Heft

Vorschau

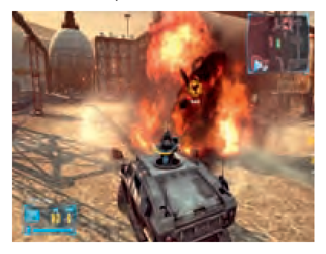
Spore



Seit unserer Vorschau in PC Games 10/07 hat **Sims**-Erfinder Will Wright weiter an seiner Evolutionssimulation getüftelt. Wir spielen ausführlich Probe.

TEST

Frontlines | Wie schlägt sich der **Battlefield**-Rivale im Mehrspielermodus?



TEST

C&C 3: Kanes Rache | Neue Einheiten und strategischer Modus auf dem Prüfstand.



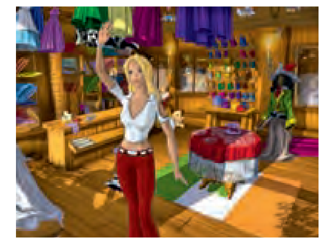
SNEAK PEEK

War Leaders | Die große Strategie-Hoffnung bei uns im Lesertest!



TEST

So Blonde | Mit Sunny Blonde auf der einsamen Insel – wir rätseln mit.



PC Games 04/08 erscheint am 27. Februar!

Vorab-Infos ab 25. Februar auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Undervolting: Ein leiserer und stromsparender PC durch geringere Spannung. So kriegen Sie alte DOS-Spiele zum Laufen.



SFT – Spiele Filme Technik
Großer Report: Gewinnt Blu-Ray den Formatkrieg gegen die HD-DVD? Außerdem im Test: digitale Fotorahmen.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan Niels Herrmann
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Chef vom Dienst	Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur	Christian Burtchen (bur)
Sonderprojekte	Wolfgang Fischer
Redaktion (Print)	Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos)	Felix Helm, Dominik Schmitt
Redaktionsassistenz	Kristina Haake
Trainees	Benjamin Kratsch (bk), Charles Kolle (ck), Thomas Wilke (twi), Alexander Wenzel (aw)
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter	Christoph Holowaty
Textchef	Claudia Brose
Lektorat	Herbert Aichinger, Claudia Brose
Mods und Maps	Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout	Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Anja Grosler Philipp Heide, Marco Leibetseder
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Hansgeorg Hafner
Disc Divsion	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung	Ralf Kutzer, Andreas Hofner
	www.pcgames.de
Redaktion	Sebastian Thöing (st)
Freie Mitarbeiter	Andreas Mesmer, Peter Hantsche, Frank Moers, Christian Schlütter
Projektleitung & Konzeption	Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung	Marc Polatschek, Rene Giering, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign	Tony von Biedenfeld
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung	Thomas Knopp, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung	
Stephan Donaubauer	Tel. +49 911 2872-255; stephan.donaubauer@computec.de
Rene Behme	Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah	Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus	Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne	Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann	Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel	Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Peter Elstner	Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias	Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen	Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Anzeigenberatung Online	InteractiveMedia CCSP GmbH T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt Tel. +49 (6151) / 5002-100 Fax +49 (6151) / 5002-101 Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,15 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO


WWW.RPC-GERMANY.DE
ROCCAT
BEST ROLE PLAY EQUIPMENT
PRÄSENTIERT:
Role Play Convention
RPC
Eine Convention rund um das Thema Rollenspiel
vom Brett- bis zum Onlinespiel
ROLE-PLAY-CONVENTION 2008
“HEROES & QUESTS“
26. bis 27. April 2008
in der Halle Münsterland
NRW | Münster
buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE
PC ACTION
PC Games